STARFINDER
LIVRO BÁSICO
12

SISTEMA DOS MUNDOS DO PACTO
A DIÁSPORA
IDARI
ESTAÇÃO ABSALOM
AKITON
ABALLON
CASTROVEL
VERCE

STARFINDER

LIVRO BÁSICO

Diretor de Criação do Starfinder • James L. Sutter
Diretora de Criação de Design do Starfinder • Sarah E. Robinson
Líderes de Design do Starfinder • Robert G. McCreary e Owen K.C. Stephens
Equipe de Design do Starfinder • Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland e Mark Seifter
Autores • Alexander Augunas, Judy Bauer, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, Stephen Radney-MacFarland, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter e Josh Vogt
Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Artista da Capa • Remko Troost
Artistas do Interior • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Rogier van de Beek, Leonardo Borazio, Tomasz Chistowski, Taylor Fischer, David Franco Campos, Sebastien Hue, Guido Kuip, Robert Lazzaretti, Mikaël Léger, Víctor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Damien Mammoliti, David Melvin, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Jose Parodi, Miroslav Petrov, Hugh Pindur, Roberto Pitturru, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Nothof Ferenc, Gaspar Gombos, David Metzger e Mark Molnar), Maichol Quinto, Pavel Rtishev, Connor Sheehan, Firat Solhan, Remko Troost, Leon Tukker, Ben Wootten e Joshua Wright

Editor-Chefe • F. Wesley Schneider
Diretor de Criação do Pathfinder • James Jacobs
Desenvolvedor Sênior • Robert G. McCreary
Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton
Desenvolvedores • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens e Linda Zayas-Palmer
Gerente Editorial • Judy Bauer
Editor Sênior • Christopher Carey
Editores • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar e Josh Vogt
Designer Líder • Jason Bulmahn
Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner e Mark Seifter
Diretora de Arte • Sonja Morris
Designers Gráfico Sêniores • Emily Crowell e Adam Vick
Gerente de Projeto • Jessica Price
Coordenadora de Jogo Organizado • Tonya Woldridge

Editor • Erik Mona
Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens
Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez
Diretor Financeiro • John Parrish
Diretor de Vendas • Pierce Watters
Associado de Vendas • Cosmo Eisele
Diretora de Marketing • Jenny Bendel
Coordernador de Divulgação • Dan Tharp
Diretor de Licenciamento • Michael Kenway
Contador • Ashley Kaprielian
Escriturário de Dados • B. Scott Keim
Diretor Técnico • Vic Wertz
Diretor de Tecnologia • Dean Ludwig
Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter
Diretor de Conteúdo de Comunidade & Digital • Chris Lambertz
Coordenador da Loja Online • Rick Kunz

Equipe de Atendimento ao Cliente • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter e Diego Valdez
Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood
Equipe do Website • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes e Erik Keith

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editores • Anésio Vargas e Alexandre "Manjuba" Seba
Coordenação • Bruno Mares Costa
Tradução • Bruno Mares Costa e Calvin Semião
Revisão de Tradução • Bruno Mares Costa, Calvin Semião e Thiago Rosa
Revisão Ortográfica • Thiago Rosa
Leitura de Prova • Caio Viel, Hebert Magno e Rafael Tschope
Diagramação • Alan Rozante, Alexandre Straube e Rafael Tschope

Agradecimentos • Aos reptilianos e eoxianos. E à equipe que por semanas se fez de formians vivendo na Plenaluz de Verces e se esforçou para que este livro chegue aos fãs com todo o cuidado e carinho que merecem! Ao acerto crítico contra este tarrasque espacial!

EDITORA NEWORDER

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Esta é uma versão prévia do PDF final, pois ainda serão adicionadas a ele as sugestões e erros apontados pelos fãs.

Envie suas sugestões de melhoria e erros encontrados para:

neworder@neworderedtitora.com.br

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO 4

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 12
- Passos de Criação de Personagem 14
- Atributos 18
- Saúde e Determinação 22
- Tendência 24
- Subindo de Nível 26
- Temas de Personagem 28

CAPÍTULO 3: RAÇAS 38
- Androides 42
- Humanos 44
- Kasathas 46
- Lashuntas 48
- Shirrens 50
- Vesk 52
- Ysoki 54

CAPÍTULO 4: CLASSES 56
- Emissário 60
- Mecânico 68
- Místico 82
- Operativo 92
- Solariano 100
- Soldado 110
- Tecnomante 118
- Arquétipos 126

CAPÍTULO 5: PERÍCIAS 130

CAPÍTULO 6: TALENTOS 150

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTOS 164
- Armas 168
- Armaduras 196
- Implantes 208
- Computadores 213
- Itens Tecnológicos 218
- Itens Mágicos 222
- Itens Híbridos 226
- Veículos 228
- Outras Aquisições 230

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Starfinder ou com o Pathfinder Roleplaying Game.

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredo, identificações comerciais, período histórico chamado de Lacuna, a Deriva (para o qual o termo de Conteúdo de Jogo Aberto é "hiperespaço") e os termos kishalee, sivv e fogo celeste. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Starfinder Livro Básico © 2017, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder e Sociedade Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Acessórios Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Batalhas Pathfinder, Cartas Pathfinder, Cenário de Campanha Pathfinder, Companheiro do Jogador Pathfinder, Contos Pathfinder, Jogo de Aventura de Cartas Pathfinder, Lendas Pathfinder, Mapa-Riscável Pathfinder, Módulo Pathfinder, Pacote de Mapas Pathfinder, Peões Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Sóis Mortos, Starfinder, o logo de Starfinder, Mapa-Riscável Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder, Sociedade Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Impresso no Brasil.

CAPÍTULO 8: REGRAS TÁTICAS 236
Princípios do Combate 240
Ações em Combate 244
Ferimentos e Morte 250
Modificadores de Combate 253
Movimento e Posição 255
Sentidos 260
Habilidades Especiais 262
Bônus e Penalidades 266
Definindo Efeitos 268
Condições 273
Regras Táticas de Veículos 278

CAPÍTULO 9: NAVES ESPACIAIS 288
Viagem Espacial 290
Construindo Naves Espaciais 292
Exemplos de Naves Espaciais 306
Combate de Naves Espaciais 316

CAPÍTULO 10: MAGIA 328
Magia 330
Lista de Magias de Místico 336
Lista de Magias de Tecnomante 338
Descrições das Magias 340

CAPÍTULO 11: MESTRANDO 386
Aventuras e Campanhas 388
Ambiente 394
Armadilhas 410
Aflições 414
Como Ler um Bloco de Estatísticas 420

CAPÍTULO 12: CENÁRIO 422
Linha do Tempo dos Mundos do Pacto 426
Mundos do Pacto 428
Além dos Mundos do Pacto 462
O Grande Além 470
Facções e Organizações 472
Fé e Religião 482
Ameaças 494

CAPÍTULO 13: LEGADO PATHFINDER 498
Conversão do Legado 500
Raças Legado 506

GLOSSÁRIO 512
MÍDIA DE INSPIRAÇÃO 516
ÍNDICE REMISSIVO 518
FICHA DE PERSONAGEM 522
FICHA DE NAVE ESPACIAL 524

BEM-VINDO AO STARFINDER

Escavar ruínas alienígenas em busca de magia perdida. Combinar esforços com tecnomantes corporativos e seus exércitos robóticos nas ruas saibrosas de uma estação espacial. Metralhar uma cruzadora de ataque tripulada por dragões com sua espaçonave, defender uma nova colônia de predadores alienígenas letais ou fazer o primeiro contato com um império alienígena até então desconhecido.

Sejam suas ferramentas rifles laser, armaduras energizadas, magia esotérica ou simplesmente seus poderes de persuasão, o Starfinder Roleplaying Game é um jogo de heróis que mudam a cara da galáxia, uma aventura de cada vez.

INTRODUÇÃO

Em Starfinder, você e seus amigos interpretam a tripulação de uma nave espacial explorando os mistérios de um universo estranho. Dentro deste molde, contudo, não há limites para os personagens que você pode interpretar e para as histórias que pode contar. Você irá se juntar à Sociedade Starfinder trazendo à luz tecnologias alienígenas ou buscará fama e fortuna como um mercenário corporativo? Talvez você seja um Xenoguardião lutando para proteger a ecologia de novos planetas, um detetive místico leitor de mentes ou um androide assassino com uma espada mágica tentando se redimir de um passado obscuro. Qualquer que seja sua missão, você e sua equipe irão precisar de toda sua magia, armas e sagacidade para sobreviver. Mas, acima de tudo, irão precisar um do outro.

Antes de sacar sua pistola laser e sair em uma aventura, há algumas coisas fundamentais que você precisa saber sobre narrar ou jogar Starfinder. Se já possui experiência com jogos de RPG, sinta-se à vontade para pular para a próxima página.

O QUE É UM JOGO DE RPG?

Starfinder é um jogo de interpretação de personagens (RPG): uma história interativa na qual um jogador – o Mestre de Jogo – estabelece a cena e apresenta desafios, enquanto cada um dos outros jogadores assume o papel de um herói de fantasia científica e tenta superar esses desafios. Reagindo a situações de acordo com as personalidades e habilidades de seus personagens, os jogadores ajudam a criar o enredo da história conforme o desenlace de cada cena (chamada de "encontro") leva à próxima. Rolagens de dados combinadas com estatísticas pré-definidas adicionam um elemento de sorte e determinam se os personagens obtêm sucesso ou se fracassam nas ações tentadas. Você pode pensar no RPG como um teatro: os jogadores são os atores, enquanto o Mestre de Jogo é o diretor. Mas você não precisa ser um ator ou narrador habilidoso para jogar; apenas descreva o que quer que seu personagem faça e deixe o Mestre de Jogo e as regras fazerem o resto!

Os Jogadores

Antes do jogo começar, jogadores normalmente inventam as histórias e personalidades de seus personagens. Embora seja possível jogar com vários personagens ao mesmo tempo, geralmente é mais divertido ter um personagem por jogador, para que os jogadores possam realmente entrar em seus papéis. Além de inventar os conceitos dos personagens, os jogadores utilizam as regras do jogo para criar as estatísticas numéricas dos personagens, que determinam suas habilidades, forças e fraquezas. O Capítulo 2 fornece instruções detalhadas sobre como criar um personagem, apontando as regras relevantes em outros capítulos. Uma das razões deste livro ser tão grande é que nele há toneladas de regras opcionais para ajudar a personalizar uma variedade infinita de personagens!

Durante o jogo, os jogadores descrevem as ações de seus personagens. Alguns jogadores apreciam particularmente atuar (ou "interpretar") os eventos do jogo como se fossem seus personagens, enquanto outros descrevem as ações de seus personagens como se estivessem narrando uma história. Faça o que se sentir melhor!

Muitas situações em jogo no Starfinder possuem regras que determinam como são resolvidas. Quando uma luta começa, por exemplo, as regras no Capítulo 8 explicam como atacar, defender, se mover e assim por diante. Todas as regras necessárias para jogar Starfinder podem ser encontradas neste livro.

O Mestre de Jogo

Enquanto o resto dos jogadores deve criar seus personagens para jogar Starfinder, o Mestre de Jogo (MJ) fica a cargo da história e do mundo. O Mestre de Jogo é um jogador mas, para simplificar, é chamado neste livro e em outros produtos Starfinder de Mestre do Jogo ou MJ, enquanto os outros jogadores são chamados simplesmente de jogadores. O Mestre de Jogo deve detalhar as situações que deseja que os jogadores vivenciem como parte de uma história abrangente, considerar como as ações dos personagens dos jogadores (ou PJs) podem afetar seus planos e entender as regras e estatísticas dos desafios que eles irão encontrar pelo caminho.

Muitos Mestres de Jogo acham divertido e conveniente narrar aventuras prontas, nas quais a história e preparação mecânica do jogo estão completas. A linha Trilha de Aventuras Starfinder preenche bem esta função. Outros Mestres de Jogo apreciam preparar material original e muitos utilizam uma mescla de ambos os métodos. De qualquer forma, as regras no Capítulo 11 ajudam Mestres de Jogo a resolverem quais personagens ou criaturas são oponentes apropriados para um determinado grupo de personagens e como julgar tudo, de gravidade zero e perigos ambientais a qual tipo de recompensa os PJs devem receber por seus feitos.

Durante o jogo, os jogadores rolam dados e usam as estatísticas de seus personagens para determinar como as ações em jogo são resolvidas. Como um juiz, o Mestre de Jogo é o árbitro dos sucessos ou falhas de quaisquer ações e pode sempre passar por cima das regras se discordar de uma interpretação ou se achar que uma dada interação de regras está quebrando o clima.

Aventura Ilimitada

Um jogo de RPG como Starfinder pode ser jogado por quanto tempo o Mestre de Jogo tiver uma história em curso que ele deseja explorar e continuar com seus jogadores. Isto significa que o jogo poderia durar poucas horas, se a história for curta e independente, ou por vários anos. Cada vez que o Mestre de Jogo e jogadores se sentam para jogar, isso é chamado de sessão de jogo – a maioria das sessões dura algumas horas. Jogos geralmente consistem de sessões conexas que juntas formam uma história completa, chamada de "aventura". Aventuras curtas que podem ser jogadas em uma única sessão são comumente chamadas de "aventura individual", enquanto jogos que duram muitas sessões ou contêm várias aventuras distintas relacionadas entre si são chamadas de "campanhas".

O QUE HÁ NESTE LIVRO?

Este livro contém todas as informações necessárias para jogar Starfinder, seja você um jogador ou Mestre de Jogo. Embora

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

algumas pessoas possam querer mergulhar direto nas regras e criação de personagens começando com o Capítulo 2, outras podem querer primeiro aprender sobre o cenário de Starfinder folheando o Capítulo 12.

Para jogadores criando personagens, o Capítulo 2 fornece um passo-a-passo do processo que inclui referências aos capítulos relevantes. O Capítulo 3 segue com informações sobre as diferentes raças básicas das quais você pode escolher, e o Capítulo 4 apresenta classes que determinam as perícias e habilidades de seu personagem. Os Capítulos 5 a 7 incluem informações para customizar as habilidades e talentos de seu personagem, enquanto o Capítulo 10 aborda mágica e magias para personagens com um elemento sobrenatural. Sinta-se à vontade para folhear algumas ou todas estas seções antes de embarcar no processo de criação de personagem. Veja o primeiro passo em Criação de Personagem, na página 14, para mais detalhes.

Além das informações sobre criação de personagens, este livro também contém as regras que você irá precisar para jogar o Starfinder RPG. Combate tático, movimento e regras relacionadas são uma parte importante do Starfinder, assim como combate de espaçonaves, que podem ser encontradas nos capítulos 8 e 9. É uma boa ideia os jogadores revisarem estes capítulos enquanto aprendem a jogar Starfinder e é crucial para Mestres de Jogo as entenderem para que o jogo e suas decisões possam fluir bem.

Mestres de Jogo também devem analisar o Capítulo 11, que reúne as regras essenciais sobre ambientes comuns, perigos como armadilhas e venenos, instruções para criar encontros, como preparar e narrar jogos, etc. Eles também vão querer estar familiarizados com o cenário apresentado no Capítulo 12 e Mestres de Jogo familiarizados com o Pathfinder RPG e interessados em trazer elementos desse jogo às suas aventuras Starfinder deverão analisar o Capítulo 13, que explica como incorporar material legado ao Starfinder.

Além deste livro, você precisa de algumas poucas coisas para jogar Starfinder. Mais importante, você precisa de um Mestre de Jogo preparado e jogadores com personagens criados previamente. (Fichas de personagem em branco podem ser encontradas ao final deste livro e online em **newordereditora.com.br**.) Você também precisa de lápis e um conjunto de dados poliédricos. Cada dado é referido como um "d" seguido pelo número de lados que ele possui (portanto, um dado de quatro lados é um d4). São necessários pelo menos um d4, d6, d8, d10, d12 e d20, assim como um par de dados percentuais ("d%") que geram números entre 1 e 100 (isto pode ser simulado com dois dados de 10 lados). Você também precisa de um mapa de batalha tático com quadrados de 2,5 centímetros e um mapa de batalha de espaçonaves com hexágonos de 2,5 centímetros, assim como peças ou miniaturas para representar seus personagens e naves.

Não sabe por onde começar? *Starfinder Mapa-Riscável: Terreno Básico* e *Starfinder Mapa-Riscável: Campo Estelar Básico* lhe fornecem os mapas necessários para jogar e você pode encontrar miniaturas e peões de cartão como a *Starfinder Coleção de Peões: Livro Básico* em **newordereditora.com.br**, assim como conjuntos de dados e outros acessórios de jogo.

ALGUNS CONCEITOS BÁSICOS

Para fazer melhor uso deste livro, você deverá estar familiarizado com alguns termos e abreviações fundamentais. Estes são utilizados ao longo do livro, e muitos são comuns em RPGs em geral. Para um glossário maior, veja a página 512.

1d6, d20, etc.

Estes símbolos são abreviações para rolagens de dado e indicam quais dados você rola para determinar um número variável, como a quantidade de dano que uma arma causa. O primeiro número lhe diz quantos dados rolar e o segundo diz quantos lados o(s) dado(s) deve

ter; se não houver um primeiro número, role somente um dado. Por exemplo, "role 2d8" significa que você deve rolar dois dados de oito lados e "role um d20" significa que deve rolar um dado de 20 lados. Ocasionalmente, você pode ter que rolar um d3; se não tiver um dado de três lados, role um d6 – e trate um resultado 1 ou 2 como 1, 3 ou 4 como 2 e 5 ou 6 como 3.

Abreviações

Starfinder possui muitos termos de jogo que são comumente expressados como abreviações, incluindo PV (Pontos de Vida), PE (Pontos de Estamina) e PD (Pontos de Determinação). Se esquecer o que uma abreviação significa, elas são explicadas no glossário que começa na página 512.

Classe de Armadura (CA)

Starfinder possui muitos termos de jogo que são tipicamente expressados como abreviações, incluindo PV (Pontos de Vida), PE (Pontos de Estamina) e PD (Pontos de Determinação). Se esquecer o que uma abreviação significa, elas são explicadas no glossário que começa na página 512.

Classe de Dificuldade (CD)

Este é o número alvo que uma criatura deve atingir ou exceder quando faz um teste para realizar uma tarefa.

Combate

Normalmente, referências a combate são em relação ao combate tático entre personagens individuais, que ocorre em um mapa de batalha quadriculado e é explicado em detalhes no Capítulo 8. Em vez disso, combate pode se referir a combate de espaçonaves, que utilizam um mapa hexagonal; você pode encontrar detalhes desse sistema no Capítulo 9.

Criatura

Uma criatura é um participante ativo na história do mundo. Isto inclui personagens dos jogadores (PJs), personagens do mestre (PdMs) e monstros.

Encontro

Um encontro é uma situação que apresenta desafio aos personagens. Isto pode ser um desafio de interpretação no qual eles precisam conseguir informações, uma batalha física, uma armadilha ou enigma ou qualquer coisa que requeira que os personagens utilizem sua perspicácia ou estatísticas. Normalmente personagens ganham pontos de experiência por concluírem encontros.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque é uma rolagem de d20 que representa a tentativa de seu personagem de atingir outra criatura em combate.

Jogada de Resistência

Uma jogada de resistência é uma rolagem de d20 que representa a tentativa de seu personagem de evitar ou reduzir algum efeito nocivo.

Interpretação

Descrever as ações de um personagem, frequentemente enquanto joga atuando da perspectiva do personagem, é chamado de interpretação. Quando um jogador fala ou descreve ações da perspectiva de um personagem, é dito que ele está "no personagem".

Mestre de Jogo (MJ)

O Mestre de Jogo é o jogador que julga as regras e controla os vários elementos da história e mundo de Starfinder que os jogadores exploram. O dever de um MJ é prover um jogo justo e divertido – ele deseja que os outros jogadores obtenham sucesso em seus objetivos, mas somente após muito perigo e esforços heroicos.

Modificador

Um modificador é um número que é adicionado a uma rolagem como uma jogada de ataque, jogada de resistência ou teste de perícia. Ele pode ser negativo ou positivo.

Monstro

Um monstro é um personagem do mestre. Geralmente, monstros são muito estranhos ou ininteligentes para serem utilizados como um personagem jogador ou então são evitados por outras razões. Um monstro pode ser um oponente ou aliado dos jogadores, ou servir para qualquer outro papel.

Nível

Nível é uma indicação de poder relativo no jogo. Há vários tipos de níveis. Nível de classe é o nível em uma classe específica que um personagem possui. Nível de personagem é a soma de todos os níveis que um personagem possui em todas suas classes. Nível também pode se referir ao nível de uma magia, nível de um item ou outra mecânica de escala dentro do escopo das regras do jogo.

Personagem Jogador (PJ)

Este é um personagem controlado por um jogador.

Personagem do Mestre (PdM)

Um personagem do mestre é controlado pelo MJ para o propósito de interagir com os jogadores e seguir o curso da história.

Pontos de Estamina (PE) e Pontos de Vida (PV)

Pontos de Estamina representam quanto dano você pode sofrer antes de ser realmente ferido, enquanto Pontos de Vida representam o quão ferido pode ficar antes de cair inconsciente ou morrer. Pontos de Estamina são perdidos antes dos Pontos de Vida e são muito mais fáceis de recuperar. Para uma explanação mais detalhada, veja a página 22.

Pontos de Experiência (XP)

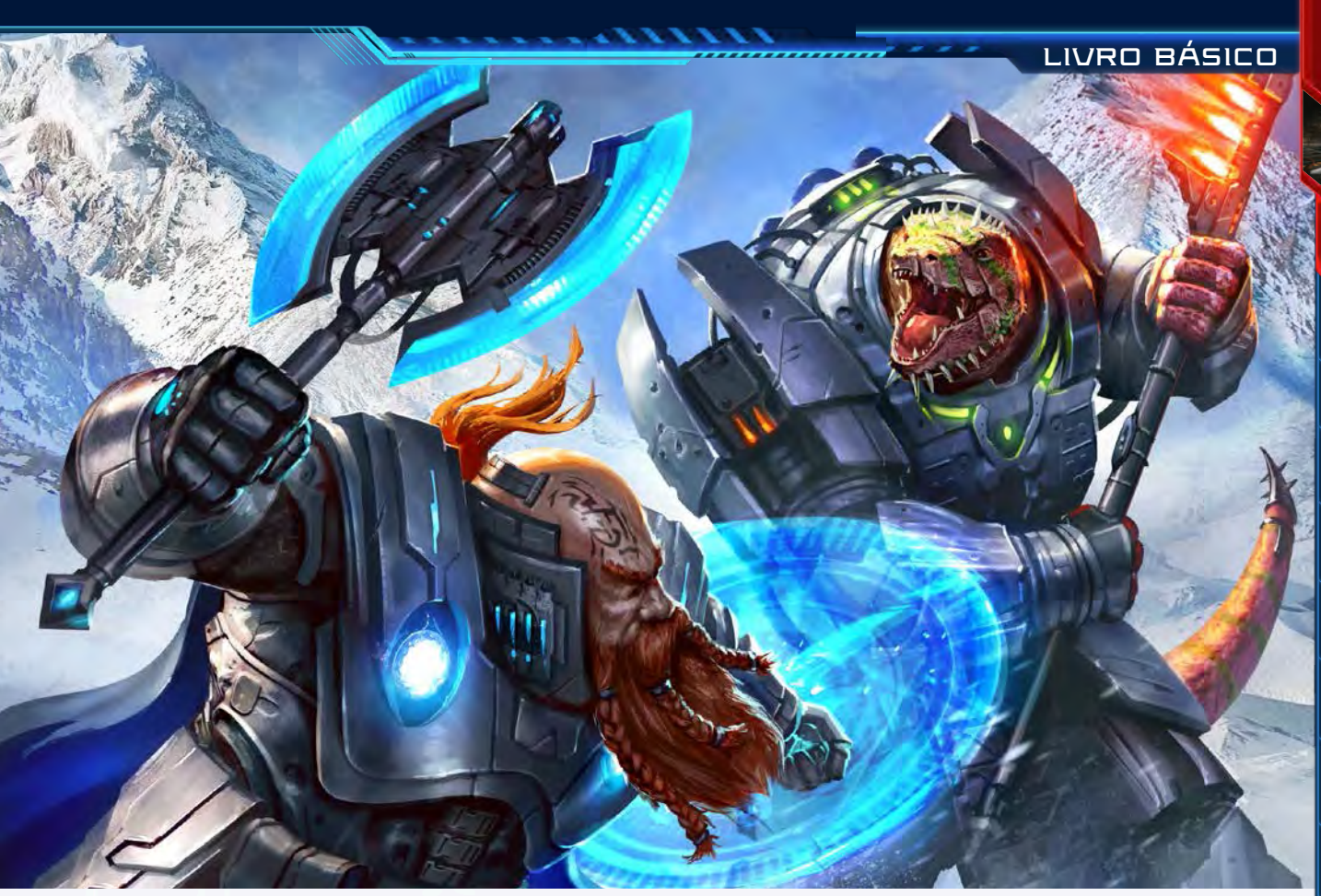
Frequentemente chamado apenas de "experiência", esta é uma forma de acompanhar o aumento de capacidade de seu personagem como resultado dos desafios superados. Quando personagens ganham pontos de experiência, eles avançam de nível ou "sobem de nível" (veja Subindo de Nível na página 26).

Ranque

Ranque indica escalonamento e é similar ao significado de "nível"; é utilizado para computadores e espaçonaves, bem como para outros elementos.

Rodada

Em combate tático, uma rodada é uma unidade de tempo igual a 6 segundos no mundo de jogo; cada personagem que é capaz de agir tem um turno por rodada. Em combate de espaçonaves, as rodadas consistem de três fases de ações e não correlacionam uma quantidade específica de tempo.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Teste

Um teste é uma rolagem de d20 que pode ou não ser modificada pelas estatísticas de seu personagem ou por outro valor. Os tipos mais comuns são testes de atributo e de perícia (que determinam se você obtém sucesso numa tarefa) e testes de iniciativa (que determinam quando você age em combate).

PERSPECTIVA DE JOGO

Formar uma compreensão básica de Starfinder irá lhe ajudar a absorver os detalhes mecânicos do jogo. A seguir são apresentados aspectos comuns do Starfinder.

Interpretação

A qualquer momento em que estiver falando por seu personagem ou descrevendo suas ações fora de combate, você está interpretando. Isto pode ser pechinchar com um mercador, descrever seu plano para infiltrar em uma estação de pesquisa ou somente conversar com outro jogador "no personagem". Estas situações frequentemente requerem testes de perícia, nos quais o jogador rola um dado de 20 lados e soma seu modificador da perícia apropriada (veja o Capítulo 5 para mais sobre perícias), mas eles também podem envolver magias ou outras habilidades especiais. Algumas vezes interpretar pode levar ao combate tático. Mestres de Jogo deveriam encorajar jogadores a serem criativos e engenhosos durante a interpretação, embora também devam garantir que suas ações tenham consequências – não insulte um chefe do crime a não ser que você esteja pronto para se defender!

Exploração

Starfinder é primariamente uma ópera espacial e a exploração de novos mundos é uma parte essencial do jogo. Exploração em Starfinder pode envolver uma única estação espacial, um novo planeta alienígena, um sistema solar muito distante ou os vastos limites do espaço. Também pode envolver qualquer aspecto de interpretação, mas sempre envolve o MJ descrevendo cenas novas e emocionantes que os PJs descobrem e com quais eles podem interagir. Culturas, ambientes, outras maravilhas e perigos variam amplamente quando PJs exploram novos lugares. O material de cenário encontrado no Capítulo 12 pode ajudar MJs a descreverem os lugares que os PJs se aventuram e as regras no Capítulo 11 explicam como arbitrar as aventuras dos PJs em locais estranhos e perigosos de acordo com suas estatísticas e habilidades.

Combate Tático

Quando os PJs confrontam ou são abordados por uma criatura ou personagem, o jogo muda para o combate tático, que envolve personagens se movendo pelo mapa de batalha tático, atacando ou usando magia e outras habilidades especiais e se defendendo de seus inimigos. Em Starfinder, atacar geralmente envolve rolar um dado de 20 lados, somando modificadores ao resultado e comparando o total às estatísticas do inimigo tais como suas Classes de Armadura para determinar se um alvo é atingido. Quando seus ataques acertam, personagens causam uma quantidade variável de dano dependendo de suas armas e estatísticas. Mas, naturalmente, o inimigo pode fazer a mesma coisa com eles! Detalhes completos sobre as regras táticas do Starfinder podem ser encontrados no Capítulo 8.

Espaçonaves

Em um combate entre espaçonaves, os PJs pilotam sua nave pelo mapa de batalha de espaçonaves, tentando manobrar para conseguir a melhor posição para disparar em seus inimigos sem serem atingidos. Detalhes completos sobre as regras de combate de espaçonaves do Starfinder podem ser encontrados no Capítulo 9.

EXEMPLO DE JOGO

Mestre de Jogo Owen está narrando para cinco jogadores em sua última aventura. Rob está jogando com Kopupali, uma lashunta damaya mecânica com seu drone VV-R9. Judy está jogando com Kostchek, uma shirren emissária apaixonada por granadas. Amanda está jogando com Pétala, uma ysoki tecnomante que está constantemente brincando e é a melhor amiga da vesk soldado de James, Obozaya. Crix, o humano solariano de Jason, um astro obcecado em fazer transmissões ao vivo de si mesmo, completa o grupo.

- Crix
- Kopupali
- Kostchek
- Obozaya
- Pétala

Os cinco heróis aceitaram um contrato da AbadarCorp para explorar um templo antigo em um mundo recentemente descoberto e trazer de volta uma máquina misteriosa que pesquisas anteriores sugerem estar no centro do templo. Eles também ouviram rumores de que podem não ser o único time tentando encontrar o artefato...

MJ Vocês estão em um corredor longo e escuro, cujas paredes estão cobertas com desenhos estranhos de tentáculos. Ao final dele há uma porta.

Crix: Eu vou em frente para que o brilho de minha arma estelar possa iluminar a área.

Pétala: Uh, Crix? Você sabe que alguns de nós podem enxergar no escuro, certo? Sua luz é praticamente um sinal gigante dizendo "venha me comer".

Obozaya: Eu sou a guerreira mais forte; a honra de ir primeiro é minha. Eu me aproximo da porta.

MJ Conforme se aproxima, você percebe que a porta possui alguns mecanismos intrigantes feitos de espinhos e engrenagens.

Obozaya: Não há honra aqui. Somente a tranca de um covarde.

Kopupali: Aqui, Obo — deixa comigo. Eu estudo a porta e tento destrancá-la.

MJ Boa ideia. Faça um teste de Engenharia.

Kopupali rola um d20 e tira um 12. Ela soma seu modificador de perícia de Engenharia, que é +9, para um total de 21. O MJ consulta suas anotações, que listam a Classe de Dificuldade da tranca como CD 20, significando que o resultado do teste de Kopupali é alto o suficiente para que ela possa abri-la.

MJ Você percebe um padrão nas runas e pressiona três delas em ordem. Assim que o faz, a porta desliza para trás e para o lado, abrindo-se para uma nova câmara.

Obozaya: *Agora* a honra será minha! Eu entro na sala.

O MJ desenha uma grande câmara no mapa de batalha, com algumas alcovas e outro portal levando para fora dela.

MJ Obo, do lado de dentro você vê uma câmara de 6 metros de altura com um balcão sombrio de meia altura. No centro está uma estátua que se parece com um pássaro gigante com tentáculos em vez de asas e três gemas verdes no lugar dos olhos. Estatelado no chão, próximo dela, está um corpo humanoide vestindo uma armadura moderna. O resto de vocês entra na sala?

Os jogadores conversam entre si e decidem entrar. O MJ pede que eles coloquem suas miniaturas no mapa de batalha para mostrar onde estão.

Kostchek: Eu estudo o corpo. Reconheço alguma coisa?

MJ Faça testes de Cultura e Ciências Biológicas.

O teste de Ciências Biológicas é para determinar que tipo de criatura o cadáver era, enquanto o teste de Cultura é para ver se Kostchek reconhece suas roupas ou outras identificações culturais. Kostchek rola um d20 para cada teste e soma seus modificadores correspondentes, sendo um total de 7 para Ciências Biológicas — não muito bom — e 23 para Cultura. O MJ determina que ele falhou no primeiro teste, mas obteve sucesso no segundo.

MJ Honestamente, todos os tipos de mamíferos parecem iguais para você, mas pode dizer que este foi alvejado, e reconhece o símbolo em sua armadura, afirmando que ele é um membro da Legião do Fogo Celeste.

Kostchek: Eu digo isso aos outros. Será que são nossos competidores?

Pétala: Nah, Legionários não saqueiam templos — eles deixam isso pra gente como nós. Eu investigo a estátua.

MJ Faça um teste de Percepção.

Pétala rola um d20 e tira um 12, então soma seu modificador de Percepção de +3 para um total de 15. Há uma armadilha mágica na estátua que Pétala poderia ter percebido e evitado, mas ela tem uma CD 20 de Percepção, portanto, ela permanece desatenta e a desencadeia. A armadilha é desenvolvida para ser acionada na primeira vez que alguém a tocar, com relâmpagos arqueando dos olhos da estátua, causando 2d6 de dano de eletricidade à criatura que a acionar. O MJ rola 2d6 e tira um total de 5, mas a armadilha

permite uma jogada de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade — se Pétala obtiver um sucesso, ela se esquiva e evitar o pior do dano.

MJ Quando você toca a estátua, seus olhos de gemas se iluminam e a sala se enche com um guincho fantasmagórico. Faça uma jogada de Reflexos.

Pétala: Eita! De novo não!

Pétala rola um d20 e tira um 6, soma seu modificador de Reflexos de +3 para um total de 9 — insuficiente para superar a CD 15 da armadilha, então ela sofre o dano total

MJ Raios verdes saem dos cristais, te arremessando pela sala e fazendo todo seu pelo arrepiar. Você sofre 5 de dano de eletricidade.

Kopupali: Belo penteado, Rata.

Pétala: *Grossa!* Em minha defesa, as gemas eram reluzentes.

MJ Vocês escutam o som de pés correndo vindo do corredor oposto. Subitamente meia dúzia de goblins vestindo trajes de ambientação blindados surgem na sala!

Pétala: Goblins? Alguém enviou *goblins* para encontrar o artefato?

Kopupali: Ô, a AbadarCorp enviou um rato.

MJ Hora da luta! Rolem testes de iniciativa.

Para determinar a ordem do combate, cada jogador rola um d20 e soma seu modificador de iniciativa, e o MJ faz o mesmo para os goblins como um grupo. Agora que estão em combate, os resultados de seus testes de iniciativa determinam a ordem em que os vários participantes podem realizar ações até o final do combate. O MJ começa a primeira rodada do combate com quem tiver o maior valor de iniciativa e segue para os menores. Obozaya tira 18, Crix 12, os goblins 10, Kostchek 8, Kopupali 7 e Pétala 3.

MJ Obo, você é a primeira.

Obozaya: Eu tiro a trava de segurança do meu rifle automático e explodo o goblin mais próximo!

Obozaya rola um d20 e tira um 13. Ela adiciona seu modificador de +5 em ataques com essa arma para um total de 18. Por sua arma disparar projéteis e causar dano perfurante, ela mira a Classe de Armadura Cinética do goblin, que neste caso é 11. Como o resultado da jogada de ataque é igual ou maior que a CAC do goblins, ela acerta! O MJ diz a Obo para rolar o dano, portanto ela rola 1d6 e tira um 2 (o dano da arma) e soma 3 de sua especialização em arma, para um total de 5 de dano.

MJ Sua bala perfura o ombro do goblin, mas de alguma forma ele continua de pé.

Obozaya: Ahaha! O primeiro sangue é meu!

MJ Crix, sua vez!

Crix: Kopupali, garanta que a câmera de seu drone tire uma boa foto minha na hora que eu correr e decapitar um destes goblins malignos com minha lâmina estelar! Os fãs vão amar isto!

Crix conta quantos quadrados de 1,5 metros há entre ele e o goblin mais próximo. A rota mais rápida é por 2 quadrados em linha reta e depois 2 quadrados em diagonal. Mover-se por um quadrado custa 1,5 metros de movimento, enquanto movimento diagonal custa 4,5 metros para cada 2 quadrados, fazendo seu movimento total custar 7,5 metros — menos que seus 9 metros máximos, significando que ele pode se mover até o goblin nesta rodada. Ele rola um d20 para atacar e tira um 5, então, por ser uma arma branca (ou "corpo a corpo"), ele soma seu bônus base de ataque de +3 e seu modificador de Força de +3, para um total de 11 — exatamente o suficiente para atingir a CAC de 11 desse goblin! Ele rola o dano de sua arma de 1d6 e novamente soma seu modificador de Força e seu bônus de especialização em arma, para um total gigante de 11 de dano.

MJ Você corta a armadura do goblin como se fosse geleia! Ele fica surpreso e então cai no chão.

Crix: Eu me viro em direção à câmera e poso com minha lâmina dourada brilhante, e sussurro meu mote: "Páreo e áureo!"

MJ Não fique se achando, porque agora é o turno dos goblins. E como você se pôs como uma ameaça, o maior deles está indo em sua direção! De alguma forma, ele consegue manejar um rifle laser enorme, e está preparando sua mira.

O MJ rola um ataque para o primeiro goblin, usando a Classe de Armadura de Energia de Crix, por ser um laser, e tira um 20 natural — um acerto crítico! O MJ rola o dano normal duas vezes —2d8 em vez de 1d8, tirando um 13 — e soma 1d6 de dano de queimar (rolando um 2). Crix sofre 13 de dano agora e então sofre 2 de dano de queimar a cada rodada até o fogo ser extinto

MJ Crix, esse laser acertou direto em seu maxilar perfeito. Você sofre 15 de dano, e os floreios decorativos de sua armadura derretem e pegam fogo — e irá sofrer mais 2 pontos de dano a cada rodada subsequente até tirá-la. Você ainda está de pé?

Crix confere sua ficha de personagem. Ele possui 11 Pontos de Estamina e 9 Pontos de Vida. Ele subtrai o dano de seus Pontos de Estamina primeiro, usando todos os 11, e então subtrai os 4 de dano restantes de seus Pontos de Vida, deixando-o com 0 Pontos de Estamina e 5 Pontos de Vida

Crix: Ufa! Por pouco. Eu grito "Meu rosto! Meu lindo rosto!"

Kostchek: Espera aí, Crix — seus fãs precisam de você!

Crix: Kostchek, seu eu não conseguir... certifique-se que meu cabelo fique bem...

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

2

PASSOS DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Como um jogador do Starfinder RPG, a primeira coisa que você precisa fazer é criar um personagem. Este é o indivíduo no mundo de jogo que você irá interpretar durante as sessões, e é sua responsabilidade criar seu histórico e personalidade. Você também irá criar o personagem utilizando as mecânicas do jogo para determinar suas capacidades iniciais em várias tarefas e as habilidades especiais que ele poderá usar durante suas aventuras

FICHA DE PERSONAGEM

Para cada passo no processo de criação de personagem detalhado abaixo, preencha a informação necessária no campo apropriado em sua ficha de personagem. Você pode encontrar uma ficha de personagem em branco ao final deste livro ou disponível para download gratuito em **newordereditora.com.br**.

As instruções a seguir assumem que você está criando um personagem de 1º nível. Estes passos são apresentados em uma ordem sugerida, mas fique à vontade para completá-los na ordem que preferir.

Muitos dos passos abaixo lhe instruem a preencher campos em sua ficha de personagem (veja páginas 522 e 523), mas note que essa ficha de personagem é organizada para melhor utilização durante a sessão de jogo em vez da criação de personagem – por exemplo, alguns campos listados no topo de sua ficha de personagem são detalhes finais que você irá determinar somente ao final do processo de criação de personagem.

Se estiver criando um personagem de nível superior, é uma boa ideia começar com estas instruções antes de progredir para a página 26 para instruções sobre subir seu personagem de nível.

PASSO 1: CRIE UM CONCEITO DE PERSONAGEM

Que tipo de herói de fantasia científica você quer interpretar? Uma boa maneira de começar a criação do personagem é decidir a orientação geral da personalidade de seu personagem, esboçando alguns detalhes sobre seu passado e pensando sobre como e por que ele se aventura. Durante este passo, você provavelmente irá querer folhear as raças, temas e classes disponíveis do Starfinder, para que tenha ideia das opções disponíveis. O quadro na página 15 as introduz brevemente, então é um ótimo começo; informações completas sobre raças são apresentadas nos Capítulos 3 e 13, o Capítulo 4 apresenta as classes e as páginas 28 a 37 detalham os temas. As raças se referem à sua espécie – desde os insetoide shirrens e reptilianos vesks a humanos e elfos. Temas representam um elemento de seu histórico, seja por sua criação, treinamento ou destino; pode ser relacionado à sua classe, mas não é obrigatório. As classes representam o foco primário das habilidades de seu personagem em batalha e enquanto se aventura – um tecnomante manipula tecnologia e conjura magias, um emissário emite comandos e inspira seus aliados a proezas de heroísmo e assim por diante.

Após ter considerado suas opções, crie uma breve descrição de seu personagem, focando em quais tipos de coisas você quer que ele faça bem (disparar armas, pilotar espaçonaves e assim por diante). Depois, considere como poderia moldá-lo utilizando as regras do livro. Você quer jogar com uma criatura reptiliana bruta com um rifle laser enorme? Então uma soldado vesk com o tema mercenário é a escolha perfeita. Se um rato bípede esfarrapado que gosta de roubar é mais seu estilo, um ysoki operativo com o tema fora da lei pode ser o caminho a seguir. Se estiver se sentindo sem ideias, tente escolher uma arte de algum lugar no livro e crie um personagem que corresponda a ela.

FICHA DE PERSONAGEM

Escreva seu próprio nome no campo Jogador. Dependendo de quanto tiver desenvolvido o histórico de seu personagem, você também pode querer anotar o nome e gênero de seu personagem e talvez adicionar uma curta descrição física ou um esboço.

PASSO 2: ESCOLHA UMA RAÇA

A raça, ou espécie, de seu personagem, é uma de suas características mais importantes. O Capítulo 3 e o quadro na página 15 detalham as raças básicas do Starfinder – muitas delas bastante alienígenas – enquanto o Capítulo 13 detalha as raças legado icônicas de jogos de espada-e-magia. A raça de seu personagem lhe concede seus traços e idiomas e determina uma parte dos Pontos de Vida (PV) que você possui quando começa o jogo (PV representa o quão ferido ele pode ser antes de cair inconsciente ou morrer). Sua classe também impacta em seus PV iniciais totais, conforme descrito no Passo 6.

A raça de seu personagem também modifica os valores de seus atributos. Estes valores importantes afetam muitas das estatísticas de seu personagem, mas você não irá finalizá-las até o Passo 5.

FICHA DE PERSONAGEM

Coloque a raça no topo de sua ficha de personagem. Anote seus Pontos de Vida raciais iniciais e seu idioma racial (se houver), assim como as habilidades raciais que ele pode usar. Por agora, anote quaisquer pontos que ele irá somar ou subtrair de seus valores de atributo devido à sua raça na margem próxima a seus valores de atributo (você precisará disto durante o Passo 5!).

PASSO 3: ESCOLHA UM TEMA

Em seguida, você pode escolher um tema para seu personagem, que representa um aspecto principal de seu histórico e motivações.

Um tema pode ajudar a expressar a introdução de seu personagem em aventuras – seja ele um caçador de recompensas, um estudioso ou a encarnação de outro estereótipo de aventureiro clássico. Além de refletir um determinado histórico, um tema fornece benefícios a uma perícia apropriada (ou mais) no 1º nível e também concede 1

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

RAÇAS

Androide: Povo artificial com componentes mecânicos, antigamente criados como servos mas agora reconhecidos como cidadãos. (Página 42)
Humano: Raça extremamente versátil e adaptável que está constantemente expandindo e explorando. (Página 44)
Kasatha: Raça de quatro braços de um distante mundo desértico com uma cultura muito tradicional. (Página 46)
Lashunta: Raça de estudiosos carismáticos e telepáticos com duas subespécies: uma alta e magra, outra baixa e musculosa. (Página 48)
Shirren: Raça insetoide que se separou de um enxame, com mente de comunidade mas viciados em escolhas individuais. (Página 50)
Vesk: Raça reptiliana guerreira que recentemente declarou trégua às outras – por enquanto. (Página 52)
Ysoki: Também chamados de "povo-rato", estes catadores de lixo baixos e peludos compensam seu tamanho reduzido com grandes personalidades. (Página 54)

TEMAS

Ás da Pilotagem: Talentoso operador de naves espaciais e outros veículos que é obcecado com todo conhecimento relacionado. (Página 29)
Caçador de Recompensas: Rastreador implacável que sabe como permanecer no encalço daqueles que fogem. (Página 30)
Espaçonauta: Explorador incansável que possui forte intuição e conhecimento aprofundado sobre biologia e topologia alienígena. (Página 31)
Estudioso: Pesquisador habilidoso e pensador de ponta com uma vasta base de conhecimento e sede por expandi-la. (Página 32)
Fora da Lei: Criminoso procurado com conexões em becos e no mercado negro, e associados que podem lhe safar de problemas na justiça. (Página 33)
Ícone: Celebridade popular e respeitada que pode influenciar gosto do público para necessidades específicas. (Página 34)
Mercenário: Soldado do dinheiro bem treinado que pode trabalhar também como bucha de canhão ou um líder de esquadrão. (Página 35)
Sacerdote: Dedicado e sabidamente aderente a uma filosofia ou religião que influencia outros seguidores. (Página 36)
Xenoincursor: Guru de formas de vida alienígena que considera encontrá-las uma das realizações mais gratificantes possíveis. (Página 37)
Sem Tema: Alguém que não se encaixa nos nichos acima, mas segue um caminho pessoal de determinação e treinamento. (Página 2**8)**

CLASSES

Emissário: Pessoa carismática boa em uma variedade de perícias que inspira aliados a realizarem feitos heroicos. (Página 60)
Mecânico: Mestre de máquinas e tecnologia cuja funilaria produz um drone companheiro ou um poderoso implante cerebral. (Página 68)
Místico: Usuário de magia cuja conexão misteriosa a uma força poderosa concede habilidades que quebram as leis do universo. (Página 82)
Operativo: Combatente furtivo com capacidades variadas que é perito em tirar vantagem de adversários despreparados. (Página 92)
Solariano: Guerreiro disciplinado cuja maestria das estrelas o concede uma arma ou armadura feita de poder estelar. (Página 100)
Soldado: Especialista com uma grande variedade de armaduras, armamento e armas brancas que se especializa em certos tipos de equipamento. (Página 110)
Tecnomante: Usuário de magia que é sobrenaturalmente sintonizado à tecnologia e pode usá-la para liberar efeitos poderosos. (Página 118)

ponto adicional em um valor de atributo específico – você irá finalizar seus valores de atributo durante o Passo 5. Temas de personagens de Starfinder são resumidos no quadro acima e apresentados em detalhes a partir da página 28 junto das regras para personagens sem tema.

FICHA DE PERSONAGEM

Escreva o tema de seu personagem no topo de sua ficha de personagem e anote quaisquer bônus que ele concede para perícias. Por agora, anote o ponto que ele adiciona a um valor de atributo na margem próxima a seus valores de atributo (você precisará disto durante o Passo 5!).

PASSO 4: ESCOLHA UMA CLASSE

Neste momento, você está quase pronto para finalizar os valores de atributo de seu personagem, que são importantes para se calcular muitas de suas estatísticas. Primeiro, entretanto, você deve escolher sua classe de personagem. Isto determina seu acesso a um conjunto de habilidades heroicas, determina quão bem ele pode atacar, e determina quão facilmente ele pode evitar ou livrar-se de certos efeitos nocivos. O Capítulo 4 detalha as sete classes que você pode interpretar no Starfinder, e o quadro acima fornece uma visão geral das funções e papéis das classes.

Você ainda não precisa anotar todas as características de classe de seu personagem. Você só precisa saber com qual classe quer jogar, que irá dizer quais valores de atributo serão mais importantes para seu personagem. Cada classe lista seus atributos chave, bem como outros atributos particularmente úteis, mas para facilitar a referência, a Tabela 2–3 na página 19 lista os atributos chave para todas as classes.

FICHA DE PERSONAGEM

Coloque a classe de seu personagem no topo de sua ficha de personagem, depois escreva "1" ao lado dela para indicar que você está no 1º nível. Não se preocupe com as outras habilidades que seu personagem ganha de sua classe – você irá lidar com isso no Passo 6.

PASSO 5: FINALIZE OS VALORES DE ATRIBUTO

Agora que você já tomou as decisões mais importantes sobre seu personagem, é hora de preencher suas estatísticas. Os atributos de seu personagem determinam várias de suas habilidades e consistem de seis valores: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Para aprender como calcular seus valores de atributo, veja Atributos a partir da página 18. Essa seção também irá dizer como determinar os modificadores de seus valores de atributo, que afetam o cálculo de muitos dos valores descritos em sua ficha de personagem e mais à frente nesta seção.

FICHA DE PERSONAGEM

Registre seus valores de atributo nos campos apropriados em sua ficha de personagem. Próximo aos valores, escreva o modificador de cada valor.

PASSO 6: APLIQUE SUA CLASSE

Agora, determine os poderes, habilidades especiais (chamadas de características de classe) e outras estatísticas principais que seu personagem ganha a partir do 1º nível em sua classe. A tabela no começo de cada seção de classe inclui o bônus base de ataque de seu personagem, que auxilia a determinar quão bom ele é atacando. Você irá somar este valor base em seus ataques corpo a corpo e à distância; veja o Capítulo 8 para mais detalhes sobre combate. Essa tabela também indica seus bônus base de jogada de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade. Veja o Passo 9 para mais informações sobre jogadas de resistência.

Adicionalmente, a classe de seu personagem afeta seus Pontos de Estamina (PE) totais. Pontos de Estamina medem quanta punição ele pode absorver antes de realmente começar a ser ferido e reduzir seus Pontos de Vida (PV). No 1º nível, você ganha o número de Pontos de Estamina listados em sua classe + seu modificador de Constituição. No 1º nível, você também adiciona o número de Pontos de Vida indicados em sua classe ao número de Pontos de Vida que ganha de sua raça. (Veja a página 22 para mais sobre Pontos de Vida e Pontos de Estamina).

Finalmente, a classe de seu personagem influencia quantas graduações de perícia ele pode atribuir por nível (veja Passo 7) e determina suas proficiências com armas e armaduras (veja Passo 8)

FICHA DE PERSONAGEM

Anote o total de Pontos de Estamina e Pontos de Vida iniciais de seu personagem. Registre seu bônus base de ataque e bônus base de jogadas de resistência recebidos de sua classe. (O Passo 9 explica como calcular seus modificadores finais de jogada de resistência.) Também escreva suas características de classe de 1º nível.

PASSO 7: DISTRIBUA GRADUAÇÕES DE PERÍCIA E ESCOLHA TALENTOS

Em seguida, resolva em quais perícias você quer que seu personagem seja bom, seja utilizar tecnologia ou sobreviver na selva. Em cada nível ele recebe graduações de perícias, representando o aumento de sua experiência e treinamento. O número de graduações que ele recebe a cada nível é igual a seu modificador de Inteligência + uma quantidade determinada por sua classe (mas sempre recebe pelo menos 1) e você pode alocar as graduações em quaisquer perícias que desejar. Na descrição de sua classe, há as chamadas perícias de classe – estas são as perícias relacionadas à sua classe e você automaticamente recebe +3 de bônus se colocar uma graduação em uma perícias dessas. (Você ainda pode colocar graduações em perícias que não são de classe; você simplesmente não recebe os +3 de bônus quando o faz.) Para mais sobre perícias e como elas funcionam, incluindo informações sobre perícias somente treinadas e penalidades por vestir armaduras enquanto usa perícias, veja o Capítulo 5.

Após ter distribuído as graduações de perícias de seu personagem, escolha seus talentos. A maioria dos personagens começa o jogo com um talento, embora humanos recebam um talento adicional como bônus racial. Talentos são uma boa maneira de melhorar um elemento de seu personagem que pode estar deficiente. Por exemplo, Vitalidade concede Pontos de Estamina adicionais, enquanto Guarda-Costas lhe permite proteger aliados próximos de ataques. Veja o Capítulo 6 para mais informações.

FICHA DE PERSONAGEM

Atribua as graduações de perícia de seu personagem em sua ficha de personagem – lembre-se, suas graduações em uma perícia nunca podem exceder seu nível de personagem! Se qualquer uma das perícias selecionadas for uma perícia de classe, anote que ele recebe +3 de bônus em uma perícia de classe na caixa apropriada. Inclua seu modificador de atributo para cada perícia. Anote seus talentos e, se qualquer um fornecer bônus a perícias, anote-os nas caixas de perícia para modificadores diversos. Finalmente, some e registre seu modificador total para cada perícia que não seja uma perícia que só pode ser utilizada com treinamento.

PASSO 8: COMPRE EQUIPAMENTO

No 1º nível, seu personagem possui 1.000 créditos para gastar em armas, armaduras e outros suprimentos (embora seu MJ possa conceder instruções alternativas sobre como escolher seu equipamento). Armas e armaduras são frequentemente os mais importantes – tenha em mente que a classe de seu personagem determina os tipos de armas e armaduras com os quais ele é proficiente. A arma de seu personagem determina o dano que ele pode causar em combate, enquanto a armadura afeta sua Classe de Armadura de Energia (CAE) e Classe de Armadura Cinética (CAC) – veja o Passo 9 para mais sobre Classe de Armadura. Adicionalmente, há outros itens que podem ajudar seu personagem durante o jogo. Para mais sobre equipamentos disponíveis e quanto eles custam, veja o Capítulo 7.

FICHA DE PERSONAGEM

Após ter gasto os créditos de seu personagem, anote o equipamento comprado e os créditos remanescentes. Registre suas armas nos quadros apropriados, bem como seus detalhes relevantes, incluindo quanto dano cada arma causa (veja a página 240 para detalhes sobre como calcular dano).

PASSO 9: PREENCHA OS DETALHES FINAIS

Agora, adicione os detalhes finais à sua ficha de personagem.

Bônus de Ataque

Você anotou o bônus base de ataque de seu personagem no Passo 6, mas ainda precisa calcular seus bônus totais de ataque com armas brancas, à distância e de arremesso. Para fazê-lo, some seu modificador de Força a seus ataques corpo a corpo e de arremesso; some seu modificador de Destreza a seus ataques à distância. Depois, some quaisquer modificadores variados de talentos ou características de classe para os ataques apropriados.

Capacidade de Carga

Você anotou o bônus base de ataque de seu personagem no Passo 6, mas ainda precisa calcular seus bônus totais de ataque com armas brancas, à distância e de arremesso. Para fazê-lo, some seu modificador de Força a seus ataques corpo a corpo e de arremesso; some seu modificador de Destreza a seus ataques à distância. Depois, some quaisquer modificadores variados de talentos ou características de classe para os ataques apropriados.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura de Energia (CAE) e a Classe de Armadura Cinética (CAC) representam o quão difícil seu personagem é de ser atingido em combate. A Classe de Armadura de Energia representa sua habilidade para evitar ferimentos quando atingido com ataques de energia, como lasers. A Classe de Armadura Cinética representa sua habilidade para evitar ferimentos quando atingido com ataques físicos, como balas. (Veja a página 240 para mais informações.)

Os valores para CAE e CAC começam em 10 cada. Some o modificador de Destreza de seu personagem em cada valor. Depois some os bônus de CAE e CAC que sua armadura fornece aos valores respectivos. Você também irá querer anotar a Classe de Armadura contra manobras de combate de seu personagem, que é sua CAC + 8.

Descrição
Se ainda não o fez, escreva uma curta descrição de seu personagem.

Divindade
Anote a divindade que seu personagem venera, se houver. Veja a página 482 para mais informações sobre religiões e filosofias em Starfinder.

Espaçonave
Embora você possa jogar Starfinder sem as regras de espaçonaves, a maioria das aventuras assume que os PJs são (ou em breve serão) membros da tripulação de uma espaçonave compartilhada. Pergunte a seu MJ se você começará com uma espaçonave ou se potencialmente irá adquirir uma como parte de uma aventura. Se começar com uma espaçonave, pergunte ao MJ sobre suas estatísticas e descubra se pode personalizá-la – no mínimo, toda nave precisa de um bom nome! Veja o Capítulo 9 para mais sobre espaçonaves.

Depois de registrar todas estas informações em sua ficha de personagem, você está pronto para a aventura!

Idiomas
Seu personagem começa o jogo falando e lendo Comum, seu idioma racial (se houver) e o idioma de sua terra natal (se houver). Se tiver um modificador de Inteligência positivo, ele conhece um número de idiomas adicionais igual a esse valor. Veja as páginas 40 e 41 para mais sobre idiomas e uma lista de idiomas para escolher.

Iniciativa
O modificador de iniciativa de seu personagem é somado aos testes de iniciativa para determinar a ordem em que ele age em combate. Ele é igual a seu modificador de Destreza mais modificadores de talentos e outras habilidades que afetam iniciativa.

Jogadas de Resistência
De tempo em tempo, seu personagem precisará determinar se evita ou anula um efeito ou magia. Quando isto ocorre, o MJ irá solicitar uma jogada de resistência de Fortitude, Reflexos ou Vontade, dependendo da situação.

Uma jogada de resistência é um d20 rolado o qual você soma ao bônus base de resistência de seu personagem para o tipo apropriado e outros modificadores aplicáveis. A classe de seu personagem determina seu bônus base para cada tipo de jogada de resistência. Adicionalmente, você aplica seu modificador de Constituição às suas jogadas de Fortitude, seu modificador de Destreza às suas jogadas de Reflexos e seu modificador de Sabedoria às suas jogadas de Vontade – e deve fazê-lo mesmo que o modificador do atributo relevante seja negativo. Finalmente, você aplica quaisquer modificadores adicionais a jogadas de resistência específicas conforme apropriado, como bônus de talentos e outras habilidades.

Mundo Natal
Este é o local onde seu personagem cresceu, seja um planeta, uma estação espacial ou até mesmo um asteroide. (Veja Capítulo 12 para inspirações.)

Pontos de Determinação
Seu personagem pode usar Pontos de Determinação para muitos propósitos importantes, incluindo reabastecer seus Pontos de Estamina e ativar algumas características de classe e outras habilidades. No 1º nível, seu personagem possui um número de Pontos de Determinação igual a 1 + o modificador do atributo chave de sua classe. Para mais informações sobre Pontos de Determinação, veja a página 22.

Tamanho
A raça de seu personagem determina seu tamanho (veja página 255).

Tendência
Anote a tendência de seu personagem, que tem um papel em sua personalidade. Veja a página 24 para mais informações.

Velocidade
A velocidade do seu personagem no início do jogo é de 9 metros, a menos que ele tenha uma habilidade que o modifique (ou penalidades de armadura ou carga). Veja o Capítulo 8 para obter mais informações sobre velocidade e movimento.

Após ter registrado todas estas informações em sua ficha de personagem, você está pronto para a aventura!

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TA TOS
EG NTOS
AS AS
VES ACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ATRIBUTOS

Seu personagem possui seis valores que representam seus atributos básicos e potencial bruto: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Estes valores são fatorados em quase todas as capacidades de seu personagem — por exemplo, Destreza determina sua agilidade e firmeza de sua mira, Inteligência representa sua educação e habilidade de raciocínio e assim por diante. (Para mais informações sobre o que cada atributo representa, veja Descrições dos Atributos a partir da página 20.) Valores de atributo normalmente variam de 3 a 18. O valor médio é 10.

Atributos diferentes serão mais ou menos importantes para você dependendo do tipo de personagem com o qual quer jogar. Cada classe possui um atributo chave que é central às suas características de classe, para garantir que você tenha escolhido os atributos certos para ser bem-sucedido nessa função. A Tabela 2–3 na página 19 lista o atributo chave para cada classe; a primeira página de cada classe também lista o atributo chave da classe, bem como outras habilidades que são úteis e importantes para essa classe.

Abaixo é apresentado o método padrão do Starfinder para gerar valores de atributo, chamado de sistema de compra de atributos. Estas regras lhe permitem customizar seus atributos para construir exatamente o personagem que deseja. Adicionalmente, apresentamos dois sistemas opcionais: seleção rápida de atributos, que lhe permite escolher entre alguns exemplos pré-determinados por rapidez e conveniência e para jogadores experientes que estejam interessados há o sistema de geração aleatória de atributos, que lhe possibilita a diversão de gerar um personagem aleatoriamente, algumas vezes com forças e fraquezas dramáticas. Você deve fazer uso de somente um destes sistemas — verifique com seu MJ para ver se ele tem preferência por qual deve utilizar. Quando estiver em dúvida, utiliza o método de compra de atributos.

COMPRANDO VALORES DE ATRIBUTO

Neste método, você personaliza seus valores de atributo os "comprando" através de uma reserva de pontos. Como o propósito deste sistema é ajudá-lo a criar exatamente o personagem que deseja, antes de começar a personalizar os seus atributos, primeiro decida quais são a raça (Capítulo 3), a classe (Capítulo 4) e o tema (veja a página 28) de seu personagem. Depois de ter decidido isso, siga os passos abaixo em ordem.

- **Passo 1: Comece com um valor 10 em cada atributo.** Na sua ficha de personagem ou em um papel de rascunho, escreva os seis atributos — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma — e coloque um 10 ao lado de cada um deles.
- **Passo 2: Adicione e subtraia os pontos de raça.** Muitas vezes as raças de Starfinder são naturalmente dotadas em alguns atributos e bem menos em outros. A primeira página de cada raça lista estas vantagens e desvantagens em termos de pontos que você adiciona ou subtrai das pontuações iniciais de atributos específicos; você também pode olhar a Tabela 2–2 para ver todas as vantagens e desvantagens resumidas. Por exemplo, um shirren começa com +2 pontos em Constituição e +2 pontos em Sabedoria, mas com –2 pontos em Carisma (o que significa que você adiciona 2 pontos aos seus valores iniciais de Constituição e Sabedoria, mas subtrai 2 de seu valor inicial de Carisma). Algumas raças, como os humanos, são tão versáteis como raça que ganham pontos que podem colocar em qualquer atributo.

  Após saber seus modificadores raciais, adicione ou subtraia esses pontos de seus valores iniciais de 10.
- **Passo 3: Adicione pontos de tema.** Cada tema lhe concede um único ponto de atributo para aplicar em atributo. Por exemplo, escolher o tema Ás da Pilotagem lhe fornece + 1 ponto em Destreza, enquanto a opção Sem Tema lhe permite aplicar um ponto extra em qualquer atributo à sua escolha. Os pontos concedidos por cada tema podem ser encontrados em sua descrição ou na Tabela 2–2. Após decidir seu tema, adicione esse ponto ao atributo designado.
- **Passo 4: Gaste 10 pontos personalizando seus atributos.** Agora que tem seus valores básicos, que incorporam modificações de raça e tema, você usa uma reserva de 10 pontos extras para distribuir em seus atributos como quiser. Você os aplica a seus valores de atributo existentes em uma base de 1 para 1 — se tiver um valor de Destreza de 12 e somar um ponto de sua reserva, agora você tem um valor de Destreza de 13. Você pode dividir estes pontos da forma que desejar, mas não pode elevar um atributo acima de 18. (Mais tarde, à medida que subir de nível e adquirir equipamentos que aumentam seus atributos, seus valores podem subir além de 18, mas 18 é o valor mais alto que qualquer personagem pode começar.) Certifique-se de gastar todos seus 10 pontos de atributo — você não pode guardá-los para mais tarde.
- **Passo 5: Registre os valores e modificadores de atributo.** Depois de gastar todos seus pontos, você está pronto. Escreva os seus valores de atributo finais nas caixas apropriadas em sua ficha de personagem e, em seguida, verifique a Tabela 2–1 para encontrar o modificador de atributo correspondente para cada um deles, e os escreva também. Modificadores são explicados em Modificadores e Testes de Atributo na página 21.

Exemplo de Compra de Atributos

Digamos que esteja construindo uma soldado vesk — você viu a arte na página 27, e imediatamente começou a imaginar uma mercenária rude e leal que segue suas próprias regras.

Você começa com 10 em cada atributo, como qualquer personagem. Você já sabe que quer ser uma vesk e, olhando a Tabela 2–2, vê que sua raça lhe concede +2 pontos em Força e +2 pontos em Constituição, mas –2 pontos em Inteligência. Você os aplica a seus valores iniciais de 10, portanto, agora seus atributos estão:

FOR 12, **DES** 10, **CON** 12, **INT** 8, **SAB** 10, **CAR** 10

Em seguida, aplique um tema. Você sabe que quer que ela seja uma mercenária e vê na tabela que o tema Mercenário lhe dá +1 em Força, fazendo suas pontuações ficarem assim:

FOR 13, **DES** 10, **CON** 12, **INT** 8, **SAB** 10, **CAR** 10

Até agora, você está no seu conceito — muito forte, mas não particularmente brilhante. Agora é hora de pegar os seus 10 pontos livres e distribuí-los. A Tabela 2–3 diz que o atributo chave de um soldado é Força (para lutar corpo a corpo) ou Destreza (para disparar armas de projéteis). Você a imagina investindo num combate com um grande martelo de assalto, então segue em frente e gasta 5 pontos para elevar sua Força de 13 para 18, o mais forte possível para seu nível. Ao mesmo tempo, sabe que haverá situações em que ela precisará utilizar armas à distância, então gasta mais 4 pontos para elevar sua Destreza para 14. Com 1 ponto para gastar, você considera adicioná-lo à Inteligência para compensar sua desvantagem racial, mas acaba decidindo que é

TABELA 2-1: VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES

VALOR DE ATRIBUTO	MODIFICADOR DE ATRIBUTO
1	-5
2	-4
3	-4
4	-3
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	**+0**
11	+0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7
26	+8

mais divertido adicioná-lo ao Carisma – ela pode ser bruta, mas deve ser encantadora à sua maneira. Por fim, estes são seus atributos finais:

FOR 18, **DES** 14, **CON** 12, **INT** 8, **SAB** 10, **CAR** 11

Você escreve esses valores na sua ficha de personagem, e em seguida encontra os modificadores de atributo apropriados na tabela acima e os anota nas caixas marcadas para eles ao lado de cada valor de atributo: um 18 é igual a um modificador +4, um 14 igual a +2 e assim por diante. Agora você está pronto para seguir o que falta na criação de personagem!

Regra Opcional: Falhas de Personagem

O método de compra de atributos garante que seu personagem esteja sempre pelo menos próximo à média – sua raça pode movê-lo ligeiramente abaixo da média de 10, mas você não será severamente prejudicado. Às vezes, no entanto, é divertido interpretar um personagem com uma grande falha. Se quiser reduzir qualquer atributo de seu personagem abaixo do que este sistema normalmente permitiria, tudo bem – interpretar uma soldado bruta com Inteligência 5 ou um tecnomante com braços de miojo com Força 4 lhe permitirá algumas ótimas oportunidades de interpretação – mas você não pode redistribuir os pontos de atributo perdidos para outros lugares. Tenha cuidado para não deixar seus atributos tão baixos que seu personagem não possa acompanhar o resto da equipe!

Dica Profissional: Modificadores de Atributos

Modificadores de atributo são os valores que você utilizará com mais frequência no jogo para modificar rolagens e testes

TABELA 2-2: ATRIBUTOS DE RAÇA E TEMA

FONTE	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR	QUALQUER
RAÇA							
Androide	–	+2	–	+2	–	-2	–
Humano	–	–	–	–	–	–	+2
Kasatha	+2	–	–	-2	+2	–	–
Lashunta (Damaya)	–	–	-2	+2	–	+2	–
Lashunta (Korasha)	+2	–	–	–	-2	+2	–
Shirren	–	–	+2	–	+2	-2	–
Vesk	+2	–	+2	-2	–	–	–
Ysoki	-2	+2	–	+2	–	–	–
TEMA							
Ás da Pilotagem	–	+1	–	–	–	–	–
Caçador de Recompensas	–	–	+1	–	–	–	–
Espaçonauta	–	–	+1	–	–	–	–
Estudioso	–	–	–	+1	–	–	–
Fora da Lei	–	+1	–	–	–	–	–
ícone	–	+1	–	–	–	–	–
Mercenário	+1	–	–	–	–	–	–
Sacerdote	–	–	–	–	+1	–	–
Xenoincursor	–	–	–	–	–	+1	–
Sem Tema	–	–	–	–	–	–	+1

TABELA 2-3: ATRIBUTO CHAVE POR CLASSE

CLASSES	ATRIBUTO CHAVE
Emissário	Carisma
Mecânico	Inteligência
Místico	Sabedoria
Operativo	Destreza
Solariano	Carisma
Soldadod	Força ou Destreza
Tecnomante	Inteligência

– modificadores positivos são somados em seus resultados, enquanto modificadores negativos são subtraídos. Como pode ver na Tabela 2-1, no entanto, os modificadores de atributo aumentam apenas a cada valor *par* que você alcançar. Embora as pontuações ímpares ainda sejam boas – elas podem permitir que você se qualifique para talentos e te aproximam do próximo valor de modificador, tornando mais fácil alcançar valores maiores quando subir de nível – alguns jogadores tentam personalizar seus atributos para ter tantos atributos pares quanto possível, garantindo assim que não estejam "pagando a mais" por um modificador em particular.

MÉTODO OPCIONAL: SELEÇÃO RÁPIDA

Às vezes, você está fazendo um personagem com pressa e não se importa com a customização precisa de seus atributos. Se esse for o caso, você pode escolher um dos conjuntos na tabela abaixo e atribuir cada valor ao atributo que quiser – por exemplo, se seu conjunto for 18, 14, 11, 10, 10, 10, você colocará o 18 em um atributo (provavelmente o atributo chave de sua classe), o 14 em uma atributo diferente e assim por diante até que todos tenham sido designados. Com este método, escolhas como raça e tema não afetam seus valores de atributo – você apenas escolhe qual valor vai para cada atributo e está pronto para seguir. O conjunto focado cria um especialista, o conjunto dividido cria alguém com vários talentos e o conjunto versátil cria um faz-tudo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

FOCADO	18, 14, 11, 10, 10, 10
DIVIDIDO	16, 16, 11, 10, 10, 10
VERSÁTIL	14, 14, 14, 11, 10, 10

Depois de escolher em quais atributos vai colocar os valores, escreva-os nas caixas apropriadas em sua ficha de personagem e, em seguida, verifique a Tabela 2–1 para encontrar seus modificadores de atributo correspondentes os escreva também – eles são explicados em Modificadores e Testes de Atributo na página 21.

Exemplo de Atributos Rápidos

Digamos que esteja criando um tecnomante ysoki com o tema fora da lei. Com o sistema de atributos rápidos, você não precisa saber nada além de quais atributos são mais importantes para seu personagem. Felizmente, todas as classes oferecem orientação neste sentido em suas seções de Atributo Chave – você pode encontrar um breve resumo na Tabela 2–3.

Neste caso, digamos que você decida que seu personagem seja bastante especializado, então seleciona o conjunto focado e a classe tecnomante lhe aconselha a colocar seu melhor valor (18) em Inteligência, e sua seguinte maior (14) em Destreza. Você decide colocar o 11 em Constituição, para ajudá-lo a sobreviver melhor aos rigores da aventura e colocar os três 10 restantes em Força, Sabedoria e Carisma. E isto é tudo – você escreve esses valores em sua ficha de personagem, confere a Tabela 2–1 para anotar o modificador correspondente para cada valor de atributo e avança para o resto da criação de personagem.

MÉTODO OPCIONAL: GERAÇÃO ALEATÓRIA

O método de compra de atributo funciona muito bem se você quiser criar um personagem perfeitamente personalizado e equilibrado. Mas, às vezes, você quer injetar uma pequena aleatoriedade e deixar os dados decidirem qual tipo de personagem irá jogar. Para isso, você pode utilizar este método de rolagem alternativo. Esteja avisado – a mesma aleatoriedade que torna este sistema divertido também possibilita que às vezes ele crie personagens significativamente mais (ou menos) poderosos que o sistema de compra de atributos ou que as outras regras do Starfinder. Verifique com seu MJ para se certificar de que ele está confortável com essa possibilidade antes de empregar este método.

TPara começar, role quatro dados de seis lados (4d6) e descarte o menor resultado, somando os três resultados restantes e anotando a soma em um rascunho de papel. Repita este processo até que tenha gerado seis números e, em seguida, atribua cada um destes totais a um de seus atributos, distribuindo-os como desejar – eles se tornam seus valores iniciais para os atributos (em vez do 10 padrão).

Assim que isto for feito, continue e siga os passos 2 e 3 do método de compra de atributo, somando e subtraindo pontos de raça e tema. A única diferença deste método é que, em vez de começar com um 10 em cada atributo, você começa com qualquer valor que tenha rolado e atribuído. Você ainda não pode ter um atributo acima de 18. Se os pontos de raça ou tema os jogarem acima desse valor, você ainda fica com 18, e esses pontos adicionais são perdidos; eles não podem ser colocados em nenhum outro lugar. Depois de fazer isto, vá direto ao Passo 5 e registre seus valores e modificadores de atributos – você não recebe quaisquer pontos extras para distribuir.

Exemplo de Rolagem de Atributos

Digamos que esteja criando um místico shirren e obteve a permissão de seu MJ para rolar seus atributos.

Primeiro, você rola seus valores iniciais. Sua primeira rolagem é excelente: um 6, dois 5s e um 1. Você descarta o 1, para um valor total de 16, e anota isso. Você repete este processo mais cinco vezes e, ao final, termina com valores de 16, 16, 15, 14, 13 e 5. Acima da média em quase tudo, mas com uma grande fraqueza!

A Tabela 2–3 lhe diz que Sabedoria é o atributo chave para místicos, então você coloca um dos seus 16s lá e atribui o outro ao Carisma – você quer que seu shirren seja um líder e faça amigos alienígenas com facilidade. Você coloca o 15 em Constituição, 14 em Destreza, 13 em Inteligência e 5 em Força (você realmente deveria ter passado mais tempo na academia depois de todo esse tempo em g-zero). Agora, seus atributos são:

FOR 5, **DES** 14, **CON** 15, **INT** 13, **SAB** 16, **CAR** 16

Agora é hora de fazer ajustes para sua raça e tema. Você já sabe que quer ser um shirren, que concede +2 pontos em Constituição e Sabedoria, mas –2 pontos em Carisma. Então inclui essas modificações e os valores se tornam:

FOR 5, **DES** 14, **CON** 17, **INT** 13, **SAB** 18, **CAR** 14

Você também escolhe o tema sacerdote, porque gosta da ideia de um missionário insetoide, o que concede 1 ponto para a Sabedoria – mas ela já está no máximo, então esse ponto desaparecerá! Em vez de desistir desse ponto, você opta por voltar atrás e trocar a pontuação inicial de 16 em Sabedoria e 15 em Constituição e então segue os passos novamente. Agora, sua raça e tema fazem você atingir esse 18 em Sabedoria perfeitamente e sua Constituição é 1 ponto maior, ficando assim:

FOR 5, **DES** 14, **CON** 18, **INT** 13, **SAB** 18, **CAR** 14

Esses são seus valores finais – não há mais pontos para gastar. Note que, através da rolagem, este personagem acabou com pontuações mais altas e mais baixas do que a soldado vesk do nosso exemplo de compra de atributos. Esse é o risco do sistema de rolagem – este místico será um excelente conjurador e usará bem outras habilidades que dependam de Sabedoria, também será muito bom na maioria das outras áreas, mas será severamente prejudicado pelo baixo valor de Força quando se tratar de quanto ele pode carregar ou sua habilidade de causar dano em combate corpo a corpo.

DESCRIÇÕES DE ATRIBUTOS

Cada atributo descreve um aspecto distinto de seu personagem e afeta diferentes capacidades e ações.

Força (For)

A Força mede músculos e poder físico. Um personagem com Força 0 fica inconsciente. O modificador de Força de seu personagem é aplicado em:

- Jogadas de ataque corpo a corpo e jogadas de ataque feitas com armas de arremesso (como granadas).
- Jogadas de dano utilizando armas brancas ou armas de arremesso (mas não granadas).
- ATestes da perícia Atletismo.
- Testes de Força (para quebrar portas e coisas do tipo).
- Quanto equipamento seu personagem pode carregar (veja a página 167).

Destreza (Des)

A Destreza mede agilidade, equilíbrio e reflexos. Um personagem com Destreza 0 fica inconsciente. O modificador de Destreza de seu personagem é aplicado em:

- Jogadas de ataque à distância, como as feitas com armas de projéteis e armas de energia, assim como algumas magias.
- Classe de Armadura de Energia (CAE) e Classe de Armadura Cinética (CAC); Veja a página 240 para obter detalhes.
- Jogadas de resistência de Reflexos (para pular fora do perigo).
- Testes das perícias Acrobatismo, Furtividade, Pilotagem e Prestidigitação.

Constituição (Con)

A Constituição representa a saúde de seu personagem. Uma criatura viva cuja Constituição chegue a 0 morre. O modificador de Constituição de seu personagem é aplicado em:

- Pontos de Estamina (veja página 22), que representam o dano que seu personagem pode aguentar antes de começar a ser um problema. Se este valor aumentar o suficiente para alterar seu modificador, os Pontos de Estamina de seu personagem aumentam ou diminuem de acordo.
- Jogadas de resistência de Fortitude (para resistir a doenças, venenos e ameaças similares).

Inteligência (Int)

A Inteligência representa quão bem seu personagem aprende e raciocina, e é frequentemente associada ao conhecimento e à educação. Animais têm Inteligência 1 ou 2, e qualquer criatura capaz de entender um idioma tem um valor mínimo de 3. Um personagem com Inteligência 0 fica inconsciente. O modificador de Inteligência de seu personagem é aplicado em:

- O número de idiomas bônus que seu personagem conhece no início do jogo. Mesmo se este modificador for uma penalidade, seu personagem ainda pode utilizar seus idiomas iniciais, a menos que seu valor de Inteligência seja inferior a 3. Veja a página 40 para mais sobre idiomas.
- O número de graduações de perícia recebidos a cada nível, embora seu personagem sempre receba pelo menos 1 graduação de perícia por nível.
- Testes das perícias Ciências Biológicas, Ciência Naturais, Computação, Cultura, Engenharia, Medicina, e alguns testes de Profissão.
- Magias bônus de tecnomante. O valor mínimo de Inteligência necessário para conjurar uma magia de tecnomante é 10 + o nível da magia.

Sabedoria (Sab)

A Sabedoria descreve o bom senso, a intuição e a força de vontade de um personagem. Um personagem com Sabedoria 0 fica inconsciente. O modificador de Sabedoria de seu personagem é aplicado em:

- Jogadas de Vontade (para defender contra coisas como magias de controle mental).
- Testes das perícias Misticismo, Percepção, Sentir Motivação, Sobrevivência e alguns testes de Profissão.
- Magias bônus de místico. O valor mínimo de Sabedoria necessário para conjurar uma magia de místico é 10 + o nível da magia.

Carisma (Car)

O Carisma mede a personalidade, magnetismo pessoal, capacidade de liderar e a aparência de um personagem. Um personagem com Carisma 0 fica inconsciente. O modificador de Carisma de seu personagem é aplicado em:

- Testes das perícias Blefe, Diplomacia, Disfarce, Intimidação e alguns testes de Profissão.
- Testes que representam tentativas de influenciar os outros, incluindo as habilidades extraordinárias do emissário.

MODIFICADORES E TESTES DE ATRIBUTO

A coluna da direita na Tabela 2–1 mostra o modificador de atributo correspondente a cada valor de atributo. Este modificador é aplicado às rolagens de dados relacionadas a seus atributos, como testes de perícias, ataques e outros. Quase todas as rolagens são afetadas por seus atributos de alguma forma, muitas vezes com modificadores adicionais de outras fontes, mas geralmente envolvem seu modificador de atributo em vez de seu valor real de atributo. Quando determinar seus valores de atributo, certifique-se de anotar os respectivos modificadores em sua ficha de personagem. Se uma alteração em um valor de atributo alterar seu modificador, certifique-se de ajustar as estatísticas que dependem desse modificador.

Às vezes, uma situação ou habilidade pode exigir que você tente algo chamado de teste de atributo. Nesses casos, em vez fazer um teste envolvendo tanto seu atributo quanto outros fatores (como perícias ou jogadas de resistência que refletem seu treinamento e experiência), você faz o teste utilizando apenas 1d20 + seu modificador de atributo. Isto representa você tentando utilizar seu talento puro e sem treino para essa habilidade particular, como fazer um teste de Força para derrubar uma porta. Veja a página 242 para mais informações.

No caso raro em que precisar determinar os modificadores de atributo para além dos números apresentados na tabela, como em um jogo de níveis extremamente altos, os modificadores de atributo podem ser determinados subtraindo 10 do valor de atributo e dividindo esse resultado por 2, arredondando para baixo se o resultado final for uma fração. Por exemplo, um valor de atributo de 41 teria um modificador de habilidade de +15 (pois 41 – 10 = 31 e 31 ÷ 2 = 15,5, que arredondaria para 15).

SUBIR DE NÍVEL E VALORES DE ATRIBUTO

A cada 5 níveis (nos níveis 5, 10, 15 e 20), você aumenta e customiza seus valores de atributo. Cada vez que alcançar um destes níveis, escolha quatro de seus atributos para aumentar. Se o valor do atributo for 17 ou maior (excluindo qualquer atributo aumentado por aprimoramentos pessoais — veja página 212), ele aumenta permanentemente em 1. Se for 16 ou menor, ele aumenta permanentemente em 2. Você não pode aplicar mais de um destes aumentos a um mesmo atributo em um determinado nível, mas, ao contrário do 1° nível, estes aumentos podem fazer com que seus atributos fiquem maiores do que 18.

Por exemplo, digamos que está subindo o nível de seu tecnomante androide com seguintes atributos:

FOR 10, **DES** 16, **CON** 10, **INT** 18, **SAB** 11, **CAR** 10

Você pode decidir aumentar sua Destreza, Constituição, Inteligência e Sabedoria. Como sua Inteligência é 17 ou maior, aumentaria o total em 1 para um total de 19. Os outros três valores aumentariam em 2, resultando nestes valores finais:

FOR 10, **DES** 18, **CON** 12, **INT** 19, **SAB** 13, **CAR** 10

Na próxima vez que puder aumentar seus atributos, você poderia decidir aumentar os mesmos atributos novamente ou poderia escolher um conjunto diferente. Para mais detalhes sobre subir de nível, veja a página 26.

SAÚDE E DETERMINAÇÃO

Starfinder é um jogo de aventura, o que significa que duas qualidades muito importantes são fundamentais para sua sobrevivência: a quantidade de punição que você suporta sem morrer e sua capacidade de manter suas convicções diante da adversidade. Isto é acompanhado através de três diferentes sistemas de pontos: Pontos de Vida (PV), Pontos de Estamina (PE) e Pontos de Determinação (PD).

Pontos de Vida e Pontos de Estamina estão estreitamente entrelaçados: enquanto os Pontos de Estamina representam quantas contusões e pancadas você consegue aguentar sem sofrer danos persistentes, os Pontos de Vida refletem quantas lesões reais você pode aguentar enquanto se mantém em prontidão e consciente. Em contraste, os Pontos de Determinação (PD) são mais um indicador de sua força de vontade e disposição; esta reserva mede sua capacidade de superar suas limitações físicas e como empregar princípios fundamentais de seu treinamento, mesmo quando as chances parecem pequenas.

Cada sistema de pontos é descrito abaixo em detalhes.

PONTOS DE VIDA E PONTOS DE ESTAMINA

Pontos de Vida (PV) medem quão robusto e saudável você é — uma redução nos Pontos de Vida representa ferimentos físicos, doenças ou outros problemas físicos graves. Pontos de Estamina (PE), por outro lado, medem sua prontidão e energia, se reabastecendo mais rápida e facilmente. Quando você sofre dano — seja de um ataque, magia, doença ou alguma outra fonte —, isto reduz seus Pontos de Estamina primeiro e qualquer dano além deles é reduzido de seus Pontos de Vida. Pense em Pontos de Estamina como sua capacidade de aguentar um soco; o primeiro pode não causar danos significativos, mas com o tempo você fica abatido e eles começam a machucar. Se seus Pontos de Vida caírem para 0, você está morrendo e deve se estabilizar, ou pode acabar morrendo (ver Ferimentos e Morte na página 250).

Você reabastece seus Pontos de Estamina gastando 1 Ponto de Determinação (veja a página 23) e gastando 10 minutos ininterruptos para descansar e recuperar o fôlego. Até uma vez por dia, você pode recuperar alguns Pontos de Vida e todos seus Pontos de Estamina com 8 horas completas de repouso ininterrupto (consulte Recuperando Habilidades e Magias de Uso Diário na página 262; um descanso de 8 horas conta como um descanso de 10 minutos para recuperar PE), mas você também pode recuperá-los através do uso de magia ou tecnologia. Fontes de cura mágica e tecnológica estabelecem em suas descrições se elas restauram Pontos de Vida ou Pontos de Estamina. Geralmente, uma cura pode restaurar os pontos que você perdeu, mas não pode elevar sua capacidade total, embora certos tipos de magia possam ignorar temporariamente essa restrição (veja Pontos de Vida Temporários abaixo).

Calculando Pontos de Vida

No 1º nível, você ganha o número de Pontos de Vida listados na sua raça + o número de Pontos de Vida listados na descrição de sua classe, refletindo a durabilidade geral de sua raça, bem como a robustez que conseguiu através de treinamento.

No 2° nível e a cada nível subsequente, você ganha o número de Pontos de Vida listados na descrição de sua classe, refletindo a maior influência que seu treinamento e experiência tiveram em sua vitalidade.

Calculando Pontos de Estamina

Seus Pontos de Estamina são determinados por sua Constituição e classe. A cada nível, você ganha um número de Pontos de Estamina igual ao valor de PE listado na descrição de sua classe + seu modificador de Constituição (o valor total obtido nunca poderá ser menor que 0, mesmo se seu modificador de Constituição for negativo).

Pontos de Vida Temporários

Algumas formas de magia podem lhe conceder Pontos de Vida temporários que duram apenas uma quantidade limitada de tempo e podem até mesmo ultrapassar seu número normal de Pontos de Vida. Se tiver Pontos de Vida temporários, independentemente se excederem ou não o seu valor máximo, você perde estes pontos temporários antes de perder Pontos de Estamina. Pontos de Vida temporários não podem ser restaurados através de cura.

Exemplo

Digamos que você esteja criando um novo personagem de 1° nível: um soldado humano. Você encontra a descrição de humanos no capítulo Raças (página 44) e vê que um humano recebe 4 Pontos de Vida no 1º nível. Você então confere o soldado no capítulo Classes (página 110), que diz que um soldado ganha 7 Pontos de Vida a cada nível, dando ao seu personagem um total de 11 Pontos de Vida no 1º nível. A descrição da classe também diz que um soldado recebe Pontos de Estamina igual a 7 + seu modificador de Constituição em cada nível. Você volta e verifica seus atributos. Digamos que depois de rolar e aplicar os traços raciais de seu soldado, ele tem Constituição 14, o que significa que o modificador de Constituição é +2. Portanto, seu soldado tem 9 Pontos de Estamina (7 + 2) no 1° nível. Lembre-se, você está somando apenas seu modificador (+2) e não o valor do atributo!

Uma vez que seu soldado tenha ido a algumas aventuras e ganhado experiência suficiente para avançar para o 2° nível, ele ganha Pontos de Vida adicionais baseado em sua classe. Neste caso, ele ganha mais 7 Pontos de Vida — lembre-se, seu personagem recebe Pontos de Vida de raça apenas no 1° nível! Para seus Pontos de Estamina, você faz o mesmo que no 1° nível, adicionando 7 Pontos de Estamina de sua classe e 2 Pontos de Estamina de seu modificador de Constituição. Agora, seu soldado tem um total de 18 Pontos de Vida e 18 Pontos de Estamina.

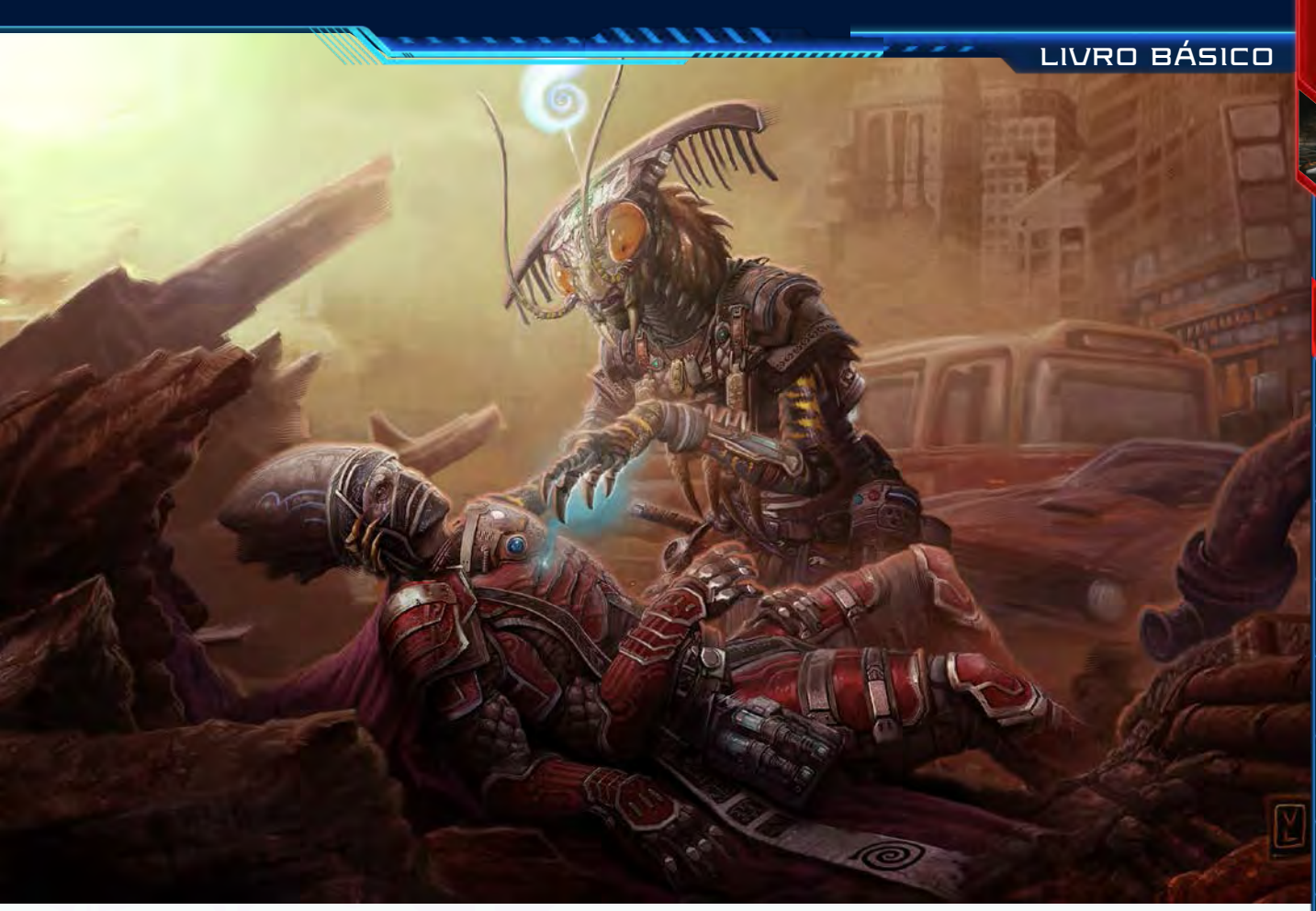
PONTOS DE DETERMINAÇÃO

Como um herói em Starfinder, você possui determinação — um reservatório intrínseco de coragem e sorte ligado a seus talentos e frequentemente aprimorado por sua classe. Seu reservatório de Pontos de Determinação (PD) lhe permite seguir em frente mesmo quando tudo parece perdido.

Calculando Pontos de Determinação

Você tem um número de Pontos de Determinação igual à metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo, mas no mínimo 1) + o modificador de seu atributo chave (o atributo mais importante para a sua classe — veja página 58). Mesmo se tiver um modificador negativo, você sempre possui pelo menos 1 Ponto de Determinação.

Por exemplo, digamos que esteja criando um místico de 1° nível (cujo atributo chave é Sabedoria) com uma pontuação de Sabedoria de 16 (modificador de + 3). A metade do nível de seu personagem



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

arredondado para baixo normalmente seria 0, então, felizmente existe esse mínimo de 1! Adicione o 3 de seu modificador de Sabedoria e seu místico possui um total de 4 Pontos de Determinação.

Gastando e Recuperando Pontos de Determinação

Pontos de Determinação podem ser gastos de várias maneiras, e muitas classes permitem gastá-los para ativar características de classe e recuperar recursos. Algumas habilidades não exigem que você gaste pontos, mas são ativas somente enquanto você possuir um número mínimo de Pontos de Determinação disponíveis — por exemplo, um emissário com pelo menos 1 Ponto de Determinação restante em sua reserva pode utilizar sua característica de classe de especialização para rolar um dado extra em testes de Sentir Motivação sem gastar nada. Seus Pontos de Determinação nunca podem cair abaixo de 0. Estar morrendo faz com que você perca Pontos de Determinação. Se perder Pontos de Determinação por estar morrendo e não tiver nenhum restante, você está morto. (Veja Ferimentos e Morte na página 250 para mais informações.) Até uma vez por dia, personagens podem recuperar todos os Pontos de Determinação através de 8 horas completas de descanso ininterrupto.

Usos Gerais de Pontos de Determinação

Além de gastar Pontos de Determinação para ativar características de classe, eles também são úteis para alguns propósitos gerais. Qualquer personagem com Pontos de Determinação pode usá-los para recuperar Pontos de Estamina, para se estabilizar depois de sofrer ferimentos graves ou para recobrar forças e permanecer na luta, conforme descrito abaixo.

Estabilizar

- Se estiver morrendo e possuir Pontos de Determinação suficientes, você pode gastar um quarto do seu máximo de Pontos de Determinação (mínimo 1 PD, máximo 3 PD) em seu turno para se estabilizar imediatamente. Isto significa que você não está mais morrendo, mas permanece inconsciente e com 0 PV. Se não tiver Pontos de Determinação remanescentes, você não pode usar esta opção e continua a perder Pontos de Determinação conforme as regras normais para morrendo (ver Ferimentos e Morte na página 250).

Permanecer em Combate

- Se estiver estável e possuir Pontos de Determinação suficientes, ou se estiver inconsciente por dano não-letal (veja página 252), você pode gastar 1 Ponto de Determinação no início de seu turno para curar 1 Ponto de Vida. Você não está mais morrendo, fica consciente imediatamente e pode agir normalmente em seu turno. Você pode gastar Pontos de Determinação para recuperar Pontos de Vida somente se estiver com 0 Pontos de Vida e estável, e não pode curar mais de 1 Ponto de Vida desta maneira. Você não pode gastar Pontos de Determinação para se estabilizar e permanecer em combate na mesma rodada.

Recuperar Pontos de Estamina

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina perdidos, até seu máximo normal. Usar esta habilidade requer 10 minutos de descanso ininterrupto — se for interrompido no meio deste processo, você não recupera seus Pontos de Estamina nem perde o Ponto de Determinação. Você deve gastar 10 minutos consecutivos de descanso ininterrupto para usar esta habilidade, e não pode simplesmente descansar em intervalos que totalizem 10 minutos.

TENDÊNCIA

A tendência é uma maneira rápida de caracterizar a personalidade, moralidade e as predileções de um indivíduo. Ela abrange dois eixos: bem-mal e ordem-caos. Cada eixo funciona como um espectro, com uma opção neutra no meio; os dois eixos podem ser combinados de qualquer forma, resultando em nove combinações de tendência.

BEM CONTRA MAL

O eixo do bem-mal descreve o senso de moralidade de um personagem. Uma tendência bondosa implica altruísmo, desejo de ajudar os inocentes e o respeito pela vida e dignidade dos seres conscientes. Uma tendência maligna implica egoísmo, voluntariedade para ferir e oprimir os outros por diversão ou lucro e falta de compaixão. Os personagens neutros podem se ver fora do espectro moral ou simplesmente não têm o comprometimento para fazer sacrifícios pessoais para ajudar os outros.

ORDEM CONTRA CAOS

O eixo ordem-caos descreve a flexibilidade de um personagem e sua aderência às regras. Uma tendência ordeira implica manter a palavra, respeitar a autoridade e a tradição, seguir leis ou um código pessoal e julgar aqueles que não conseguem fazer o mesmo. Uma tendência caótica implica desejo de liberdade, de tomar suas próprias decisões e desconfiança da autoridade. Personagens neutros se encaixam entre estes extremos, sem nenhuma compulsão inerente para obedecer ou se rebelar. Note que ordeiro não significa necessariamente obedecer às leis de uma determinada sociedade — um personagem ordeiro pode ter um forte senso de honra pessoal em desacordo com sua sociedade ou pode aderir às práticas de seu planeta natal em vez das de um planeta que ele está visitando atualmente.

AS NOVE TENDÊNCIAS

Estas descrições são apenas sugestões e diferentes personagens podem agir mais ou menos de acordo com suas tendências. Embora os personagens jogadores possam ser de qualquer tendência, geralmente é mais fácil fazer com que todos em um grupo sejam bons ou neutros, pois a mistura de personagens bondosos e malignos pode criar conflitos e frustrações indesejadas.

Ordeiro e Bom

Você age como esperado pela sociedade de uma pessoa bondosa. Você é honrado e compassivo, mantém sua palavra e luta contra a injustiça de forma disciplinada. Você acredita que regras e estrutura são necessárias para uma sociedade saudável, mas apenas se elas ajudarem as pessoas a fazer o que é certo. Outras tendências podem te ver como simplista e como alguém que valoriza a pureza ideológica acima do progresso.

Neutro e Bom

Você acredita em fazer o que é certo e em ajudar os outros, mas não se incomoda em impor uma ideologia. Você tem pouco tempo para a presunção de ordeiros ou rebeldes e não se importa se os outros pensam em você como inconsistente ou desapegado, desde que esteja trabalhando para o bem maior.

Caótico e Bom

Você segue sua consciência e toma suas próprias decisões. Você se ressente de qualquer um tentando te limitar e sabe que às vezes tem que quebrar as regras para fazer o que é certo. Embora geralmente tenha boas intenções, as pessoas às vezes podem ter dificuldade de lidar com você e sua imprevisibilidade.

Ordeiro e Neutro

Você segue um código e não o quebra de bom grado, seja a lei social ou um édito pessoal. Você sente que a ordem e a organização são as únicas coisas que mantêm a sociedade unida e, embora acredite na autoridade, não a confunde com moralidade — o sistema pode atrapalhar tanto quanto ajudar, mas é melhor do que sistema nenhum. Outros podem se ressentir de sua inflexibilidade, mas pelo menos você é confiável.

Neutro

Você pode manter um compromisso filosófico reservado ao equilíbrio e à neutralidade, mas é mais provável que simplesmente não tenha inclinações particulares em relação a outras tendências. Você possivelmente prefere o bem ao mal, mas não se empenha em fazê-lo. Você age de acordo com seu próprio interesse e pode estar profundamente ciente de que o universo considera as crenças mortais irrelevantes. As criaturas não sencientes são sempre consideradas neutras, pois não têm a autoconsciência para fazer escolhas e simplesmente agem por instinto ou programação.

Caótico e Neutro

Você segue seus caprichos e não se preocupa com as consequências. Você se ressente de quem tenta te controlar, e age em interesse próprio. Você não está comprometido a espalhar a anarquia — isso exigiria muita convicção — e suas ações não são aleatórias, mas meramente irrestritas. Você não gosta de machucar os outros, mas não se preocupa demais com a proteção deles. Você acredita em viver o momento e reinventar-se conforme necessário.

Ordeiro e Mau

Você acredita que uma civilização apoiada por leis, hierarquias e contratos sociais é inerentemente preferível ao caos. Ao mesmo tempo, você acredita em utilizar essas regras para obter o que deseja, doa a quem doer. Embora esteja sempre pensando em como avançar, você está disposto a servir e se promover por patentes se for necessário. Você mantém sua palavra e obedece à lei ao pé da letra, preocupando-se com tradição, lealdade e ordem — mas não com liberdade, dignidade ou vida. Embora possa citar o bem maior, na verdade suas ações são para beneficiar apenas você.

Neutro e Mau

Você é a encarnação amoral do egoísmo. Faz o que quer sem remorso e não tem apreço pela ordem e nem necessidade de criar conflitos. Você não tem empatia e pode prejudicar os outros apenas por diversão. Embora seja capaz de planejar a longo prazo e trabalhar em um grupo, trai aliados instantaneamente se for para seu benefício próprio.

Caótico e Mau

Você adora conflitos e destruição, pois lhe dão a chance de mostrar sua força. Você segue sua ganância, ódio e luxúria sem restrições, o que te torna brutal e imprevisível. Você realmente não entende lealdade e prefere ser temido a ser amado. Você tem um desejo instintivo de destruir qualquer coisa que tente restringi-lo.

TENDÊNCIA

	ORDEIRO	NEUTRO	CAÓTICO
BOM	Ordeiro e Bom	Neutro e Bom	Caótico e Bom
NEUTRO	Ordeiro e Neutro	Neutro	Caótico e Neutro
MAU	Ordeiro e Mau	Neutro e Mau	Caótico e Mau

COMO UTILIZAR AS TENDÊNCIAS

A tendência em Starfinder é uma ferramenta descritiva feita para ajudar a descrever a personalidade de um personagem em vez de uma camisa de força determinando o que alguém pode ou não fazer. Um personagem bom ainda pode fazer o mal e um personagem mau pode fazer o bem. Em alguns casos, um MJ pode decidir que uma ação é drástica o suficiente para acarretar uma mudança de tendência (consulte Alterar Tendência abaixo). Mais frequentemente, isso simplesmente reflete o fato de que a tendência não é absoluta – nenhum personagem mortal é perfeitamente bom ou mau, ordeiro ou caótico. Diferentes práticas culturais e sistemas de crença, combinados com o fato de que mesmo as pessoas (ou deuses!) que compartilham valores semelhantes raramente veem tudo da mesma forma, significam que uma tendência pode abranger uma ampla gama de crenças e ações contraditórias. Um personagem pode ser geralmente gentil, generoso e respeitador da lei, mas ter alguma crença ou preconceito que outros personagens acham abominável. Outro personagem pode decidir que matar um inocente para salvar muitos é um curso de ação triste, mas aceitável. Se estes personagens podem ser considerados ordeiros e bons depende de você e de seu grupo de jogo – e, como em todas as regras, o MJ é o árbitro final do que significa ter uma determinada tendência.

Além de seu uso para personagens individuais, a tendência também é listada nos blocos de estatísticas de criaturas e raças. A tendência listada não representa algo codificado nos genes de uma criatura, mas sim a tendência mais comum encontrada na espécie ou sociedade. Com exceção de extraplanares, como anjos ou demônios que são literalmente manifestações físicas de certas tendências ou ideologias, indivíduos de qualquer espécie podem ser de qualquer tendência e, nas circunstâncias corretas, um indivíduo de uma raça normalmente descrita com uma tendência pode quebrar a tradição e ser bem diferente.

A tendência, como as filosofias morais que tentam representar, é bagunçada, incerta e culturalmente relativa, mas o objetivo principal de Starfinder é se divertir. Se não gosta das interações facilitadas pelo sistema de tendência, sinta-se à vontade para ignorá-lo completamente.

Mudar de Tendência

Embora certas formas de magia possam funcionar de forma diferente dependendo da tendência de um personagem e os deuses raramente concedam magias aos adoradores cujas tendências se opõem às suas próprias, a tendência em Starfinder é mais um auxílio narrativo de uma regra. Se um MJ sentir que as ações de um jogador não estão refletindo a tendência escolhida de seu personagem, ele deve avisá-lo – e se a divergência for extrema o suficiente, ele pode permitir ou exigir que o jogador altere a tendência de seu personagem de acordo. Da mesma forma, se um jogador quiser alterar a tendência para refletir as mudanças de seu personagem, ele deve conversar com o MJ sobre essa mudança (embora alterações frequentes provavelmente representem uma tendência caótica).

Passos de Tendência

Ocasionalmente, as regras relativas à tendência mencionam "passos" – isto significa que o número tendências entre as duas (como elas aparecem no diagrama de Tendência acima). Note que as tendências diagonalmente adjacentes são separadas por dois "passos"; um personagem ordeiro e neutro está a um passo de ordeiro e bom e a três passos de caótico e mau.

SUBINDO DE NÍVEL

Conforme os personagens jogadores superam desafios, eles ganham pontos de experiência (também chamados de "XP") como uma quantificação de tudo o que aprenderam e praticaram. À medida que os PJs conseguem mais pontos de experiência, eles avançam em nível de personagem, ganhando habilidades novas e melhores a cada nível. Os personagens avançam o nível do personagem (ou "sobem de nível") quando ganham quantidades específicas de pontos de experiência – a coluna Total de Pontos de Experiência da Tabela 2–4: Avanço de Personagem mostra os pontos de experiência necessários para atingir cada nível. Normalmente, sobe-se de nível ao final de uma sessão de jogo, quando o MJ concede o XP da sessão, ou entre o final dessa sessão e o início da próxima.

O processo de avançar um personagem funciona quase da mesma forma que criar um personagem, exceto que suas escolhas anteriores sobre raça, atributos, classe, perícias, tema e talentos não podem ser alteradas. Adicionar um nível geralmente te dá novas características de classe; graduações de perícia adicionais para gastar; mais Pontos de Vida, Pontos de Estamina e Pontos de Determinação; e possivelmente um talento adicional ou benefício de tema, ou até mesmo pontos de atributo extras (veja a Tabela 2–4: Avanço de Personagem).

Siga os passos abaixo para avançar seu personagem.

PASSO 1: APLICAR QUAISQUER AUMENTOS DE ATRIBUTOS

A cada 5 níveis, você aumenta e customiza os atributos de seu personagem. Cada vez que atingir um destes níveis (5, 10, 15 e 20 – veja a Tabela 2–4), escolha quatro de seus atributos para aumentar. Se o valor do atributo for 17 ou maior (excluindo qualquer aumento de atributo por aprimoramentos pessoais – veja página 212), ele aumenta permanentemente em 1. Se for 16 ou menor, ele aumenta permanentemente em 2. Você não pode aplicar mais de um destes aumentos ao mesmo atributo em um determinado nível. Diferente da criação de personagem, os aumentos de atributo obtidos a partir do aumento de nível podem aumentar os atributos do personagem para mais de 18.

Se um aumento de atributo resultar em uma mudança de modificador, não se esqueça de ajustar as estatísticas que dependem desse modificador, como bônus de ataque, jogadas de resistência, bônus totais de perícia, Pontos de Determinação, Pontos de Estamina e as CDs de características de classe e magias. Observe que os aumentos de atributo são retroativos; quando o atributo de seu personagem aumentar, ele aumenta seu número total de estatísticas baseadas em atributos – coisas como Pontos de Determinação, Pontos de Estamina ou graduações de perícia – como se tivesse o valor mais alto nos níveis anteriores também. Por exemplo, um mecânico com Inteligência 17 tem um modificador de +3 e, assim, recebe 7 graduações de perícia para gastar a cada nível (veja Capítulo 5). Se no 5° nível ele aumentar sua Inteligência para 18, ele terá um modificador de + 4, e assim terá 8 graduações de perícia para gastar deste nível para frente – mas ele também vai obter 4 pontos adicionais para distribuir, refletindo os pontos que teria recebido se tivesse Inteligência 18 em seus 4 primeiros níveis.

Para obter mais informações sobre atributos, consulte a página 18.

PASSO 2: ADICIONAR NOVAS HABILIDADES DE CLASSE

Seu personagem pode avançar para o próximo nível de sua classe atual ou selecionar um nível em uma classe diferente (veja Multiclasse abaixo). Veja o Capítulo 4 para as características que sua classe ganha a cada nível. Aumente os Pontos de Vida de seu personagem pela quantidade que sua classe lhe concede, aumente seus Pontos de Estamina pelo montante especificado na classe mais seu modificador de Constituição, ajuste suas jogadas de resistência e bônus de ataque e integre as características de classe que ele ganha nesse nível (incluindo escolher novas magias ganhas se for um conjurador). Além de quaisquer características de classe novas que ganhar, algumas características de classe recebidas em níveis mais baixos podem melhorar em níveis mais altos, então certifique-se de verificar se suas características de classe prévias melhoraram.

PASSO 3: ADICIONE NOVOS TALENTOS OU BENEFÍCIOS DE TEMA

Seu personagem recebe um novo talento em todos os níveis ímpares. Isto é além de qualquer talento bônus que ele possa obter de sua classe. Ao escolher um novo talento, certifique-se de verificar os pré-requisitos para certificar-se de que seu personagem se qualifica (veja Capítulo 6).

Seu personagem ganha um novo benefício de seu tema (veja página 28) no 6°, 12° e 18° nível.

PASSO 4: DISTRIBUA PONTOS DE PERÍCIA

Sempre que seu personagem sobe de nível, ele ganha novos pontos de perícia com base em sua classe e seu modificador de Inteligência (veja página 132); Como observado no Passo 1, ele também pode ganhar graduações de perícia por aumentar seu modificador de Inteligência. Invista estas novas graduações de perícia (ele pode investir em perícias existentes ou em novas perícias), tendo em mente que suas graduações em qualquer perícia não podem exceder seu nível de personagem. Se algum de seus modificadores de atributo aumentou no Passo 1, não se esqueça de ajustar esses bônus em seus testes de perícia.

TABELA 2–4: AVANÇO DE PERSONAGEM

NÍVEL DE PERSONAGEM	TOTAL DE EXPERIÊNCIA	AUMENTO DE ATRIBUTOS	ESPECIAL
1°	–	–	1° talento, benefício do tema
2°	1.300	–	–
3°	3,300	–	2° talento
4°	6.000	–	–
5°	10.000	1°	3° talento
6°	15.000	–	Benefício do tema
7°	23.000	–	4° talento
8°	34.000	–	–
9°	50.000	–	5° talento
10°	71.000	2°	–
11°	105.000	–	6° talento
12°	145.000	–	Benefício do tema
13°	210.000	–	7° talento
14°	295.000	–	–
15°	425.000	3°	8° talento
16°	600.000	–	–
17°	850.000	–	9° talento
18°	1.200.000	–	Benefício do tema
19°	1.700.000	–	10° tema
20°	2.400.000	4°	–

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS

MULTICLASSE

A maioria dos personagens continua a avançar em suas classes escolhidas por toda sua carreira, ganhando habilidades cada vez mais impressionantes. Às vezes, no entanto, você pode querer que seu personagem siga um treinamento diferente e adquira algumas das habilidades de uma classe diferente. Quando tal personagem sobe de nível, em vez de ganhar o próximo nível de sua classe existente, ele pode adicionar um nível de uma nova classe, adicionando todas as características de classe de 1° nível dessa classe às suas características de classe existentes. Isto é chamado de "multiclasses".

Por exemplo, digamos que uma soldado de 5° nível decida se dedicar às artes mágicas e adiciona 1 nível de tecnomante quando subir de nível (uma combinação de níveis é normalmente escrita como "soldado 5 / tecnomante 1"). Essa personagem retém as características e as habilidades de classe de um soldado de 5° nível — seus talentos bônus, técnicas de estilo, proficiência com armas e armaduras e outras características de classe — mas também ganha as características e habilidades da classe de uma tecnomante de 1° nível, como a capacidade de conjurar magias de tecnomante de 1° nível e a característica de classe cache de magias de tecnomante. Ela adiciona todos os Pontos de Vida, Pontos de Estamina, bônus base de ataque e bônus de jogadas de resistência de uma tecnomante de 1° nível aos obtidos por ser uma soldado de 5° nível e ainda é considerada uma personagem de 6° nível (seu nível de personagem é 6°).

É importante registrar quais efeitos e pré-requisitos dependem do nível de personagem ao invés do nível de classe. Por exemplo, talentos podem exigir um nível mínimo de classe ou de personagem, enquanto quase todas as características de classe são baseados no nível do personagem na classe que concede essa característica. Conjurar magias é uma exceção — quando determinar o nível do conjurador, o personagem acrescenta seus níveis de diferentes classes conjuradoras (como místico e tecnomante).

Um personagem multiclasse pode ter mais de um atributo chave. Para cada classe, seu atributo chave continua a ser o mesmo que o normal para essa classe (e para as características de classe que dependem desse atributo). Para qualquer cálculo de atributo chave não vinculado a classe, como determinar seus Pontos de Determinação máximos, utilize o atributo chave com o maior valor (e, portanto, o maior modificador).

Você pode selecionar tantos níveis de quantas classes diferentes quiser mas, embora possa parecer tentador ser um diletante, se dispersar tem um custo. Como você sempre começa no início de uma nova classe, é fácil acabar com um monte de habilidades de nível baixo que não competem com as habilidades de nível superior de um personagem de classe única do mesmo nível. Por exemplo, um emissário 3/soldado 4/tecnomante 3 pode ser bem versátil, mas será massacrado por um soldado de 10° nível e será constantemente superado pelos outros personagens de 10° nível em seu grupo.

RETREINAR

Em geral, decisões feitas sobre seu personagem ao subir de nível são permanentes; você não pode voltar e mudar seus atributos, talentos, perícias, etc posteriormente. No entanto, para os personagens que desejam desesperadamente mudar seu passado e substituir habilidades, há uma solução tecnológica: o editor mnemônico, um dispositivo pelo qual velhos conhecimentos e habilidades podem ser editados do cérebro de seu personagem e permanentemente substituídos por novos, permitindo que assim você reconstrua parcialmente seu personagem — com a permissão do MJ, é claro. Para obter mais informações, consulte a descrição do dispositivo na página 227.

TEMAS DE PERSONAGEM

Um tema representa um foco para seu personagem, que pode ser o resultado de seu histórico, educação, treinamento ou destino místico. Você seleciona um tema de personagem no 1º nível, ganhando benefícios especiais que refletem os principais aspectos desse tema no 1º, 6º, 12º e 18º níveis. Todas os benefícios são habilidades extraordinárias, exceto se especificado o contrário. Com a permissão de seu MJ, você pode até mesmo criar seu próprio tema que se enquadre perfeitamente ao conceito de seu personagem!

ÁS DA PILOTAGEM

Graças a mãos firmes e nervos de aço, você é hábil em operar espaçonaves e outros veículos. Veja a página 29 para mais informações.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Quase nada o impedirá de rastrear seus alvos e levá-los vivos ou mortos. Veja a página 30 para mais informações.

ESPAÇONAUTA

Você vive sua vida entre as estrelas, buscando novos mundos para explorar e ansiando pela próxima aventura. Veja a página 31 para mais informações.

ESTUDIOSO

Como um acadêmico, você tem uma ampla base de conhecimento e vontade de expandi-la. Veja a página 32 para mais informações.

FORA DA LEI

Seja culpado ou não, você é um criminoso procurado em uma cidade, planeta ou mesmo em toda a galáxia. Veja a página 33 para mais informações.

ÍCONE

Você é uma celebridade popular e respeitada dentro dos limites do espaço colonizado. Veja a página 34 para mais informações.

MERCENÁRIO

Você é um soldado de aluguel bem treinado que trabalha bem com seus companheiros de batalha. Veja a página 35 para mais informações.

SACERDOTE

Sua devoção inabalável a uma filosofia ou religião é a base de sua personalidade. Veja a página 36 para mais informações.

XENOINCURSOR

Conforme viaja para fora dos Mundos do Pacto, você se esforça para contatar vida alienígena. Veja a página 37 para mais informações.

SEM TEMA

Você não se encaixa em nenhuma das categorias acima, ou se vê como um papel em branco. Veja abaixo para mais informações.

PERSONAGENS SEM TEMA

Se decidir que nenhum dos temas acima se encaixa no conceito particular de seu personagem, você pode escolher não ter um tema. Você ganha os seguintes benefícios nos níveis listados. Um personagem sem tema é consideravelmente menos poderoso do que um personagem com um tema, então escolha esta opção com cuidado.

Conhecimento Geral (1º)

Você ganha uma perícia de classe à sua escolha quando cria um personagem sem tema. Além disso, recebe +1 de bônus em qualquer atributo à sua escolha.

Certeza (6º)

Uma vez por dia antes de rolar um teste de perícia, você pode receber +2 de bônus para essa perícia nesse teste.

Estudos Extensivos (12º)

Escolha uma perícia que seja de classe para você. Uma vez por dia, você pode rerrolar um teste dessa perícia antes de saber o resultado do teste. Você deve usar o segundo resultado, mesmo que seja pior.

Determinação Férrea (18º)

Aumente sua reserva de Pontos de Determinação em 1.

ÁS DA PILOTAGEM +1 Des

Você fica mais confortável no controle de um veículo, seja em espaçonaves correndo pelo vazio escuro do espaço ou num veículo terrestre zunindo entre árvores, em torno de pedregulhos e ao longo de terrenos desolados e empoeirados. Você pode ser membro de uma força militar de elite, tendo feito intensos cursos de treinamento. Alternativamente, você pode ser um completo amador com habilidades inatas que fazem de você um figurão muito admirado.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Você é obcecado com espaçonaves e veículos, e comprometeu-se a memorizar quase todos os fragmentos de conhecimento relacionado. Reduza a CD dos testes de Cultura para recordar conhecimento sobre modelos e partes de naves e veículos, bem como sobre pilotos famosos e talentosos, em 5. Pilotagem é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Pilotagem. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Destreza na criação do personagem.

LOBO SOLITÁRIO [6º]

Você sabe pelo menos um pouco sobre como lidar em cada função de uma espaçonave e pode assumir determinadas tarefas rapidamente. Sempre que precisar fazer um teste de perícia durante um combate de naves ou para consertar diretamente ou de outra forma manutenir sua espaçonave, você pode tratar metade de suas graduações em Pilotagem como suas graduações na perícia apropriada para o teste se isso for melhor (como efetivamente possui graduações na perícia relacionada, você é considerado treinado na perícia para os propósitos deste teste).

NECESSIDADE DE VELOCIDADE [12º]

Acelerar um veículo lhe causa um surto de adrenalina e você pode facilmente operar veículos em altas velocidades que deixariam pilotos menos competentes fora de controle. Reduza quaisquer penalidades em testes de Pilotagem que fizer em um veículo em 1. Quando realiza a ação manobra dupla durante uma perseguição de veículos (veja página 283), reduza a penalidade por cada ação em 1. Sempre que um teste de Pilotagem tiver uma penalidade por falhar por 5 ou mais, você sofre essa penalidade somente se falhar por 10 ou mais.

PILOTO MESTRE [18º]

Suas realizações pilotando o revigoram, dando-lhe propósito e zelo renovados. Até duas vezes por dia, quando derrotar um adversário significativo em um combate de espaçonaves como piloto ou obtiver sucesso em uma perseguição de veículos (escapando de um perseguidor ou capturando ou derrotando seu oponente), você recupera 1 Ponto de Determinação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CAÇADOR DE RECOMPENSAS +1 Con

Você rastreia pessoas por dinheiro. É uma profissão perigosa, já que a maioria de seus alvos compreensivelmente não deseja ser pego. E não gostaria que fosse diferente. Você pode ter um código de ética, nunca tendo aceitado trabalhos que, digamos, tenha crianças ou membros de sua própria raça como alvos. Você pode caçar apenas criminosos fugitivos. Ou pode ser completamente amoral, aceitando qualquer trabalho que apareça — pelo preço justo.

CONHECIMENTO DE TEMA (1º)

Sua mente é uma armadilha de aço frio quando se trata de fragmentos de informações sobre as criaturas que você está rastreando. Escolha uma criatura senciente específica que você possa identificar por nome, apelido ou identidade específica para ser seu alvo. Reduza a CD de testes de Cultura ou Profissão (caçador de recompensas) para recordar conhecimento sobre seu alvo, bem como para recordar conhecimento sobre indivíduos e práticas de aplicação da lei em 5. Se escolher um alvo conhecido apenas por um apelido ou identidade secreta, esta habilidade lhe ajuda a aprender fatos apenas sobre a identidade que você conhece e não sobre outras identidades desconhecidas. Após derrotar seu alvo, como uma ação que demora 1 minuto, você pode estudar dossiês e informações em bancos de dados sobre outro indivíduo para ser seu novo alvo. Em vez disso, você pode trocar seu alvo por um novo sem derrotá-lo, mas se o fizer, sofre –2 de penalidade em todos os testes de perícia por 1 semana. Sobrevivência é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Sobrevivência. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Constituição na criação do personagem.

CAÇADOR VELOZ (6º)

Você sabe exatamente como perguntar sobre seus alvos para obter informações e dicas rapidamente. Você pode usar Diplomacia para obter informações sobre um indivíduo específico em metade do tempo normal e reduz a penalidade para seguir rastros utilizando Sobrevivência e se mover em velocidade total para 0.

IMPLACÁVEL (12º)

Você nunca parece estar cansado, mesmo quando trabalha mais tempo todo mundo na perseguição de seu alvo; alguns de seus alvos podem até se referir a você como um fantasma incansável ou um caçador que tudo vê. Você pode andar ou se manter ativo por 12 horas em vez de 8 antes de fazer testes de Constituição por marcha forçada (veja página 258) e pode trotar por 2 horas por dia durante uma viagem (veja página 258) em vez de 1 hora. Reduza a penalidade para seguir rastros utilizando Sobrevivência enquanto se move ao dobro de sua velocidade para –10.

CAÇADOR MESTRE (18º)

Sua busca implacável por seu alvo fortalece sua determinação e pode renovar suas reservas internas de força. Uma vez por dia enquanto persegue seu alvo, você pode revisar as informações atuais sobre seu alvo por 10 minutos para recuperar 1 Ponto de Determinação; isto não conta como descanso para recuperar Pontos de Estamina. Adicionalmente, uma vez por dia quando derrotar seu alvo, você recupera 1 Ponto de Determinação.

ESPAÇONAUTA +1 Con

Seu desejo de viajar entre as estrelas não pode ser saciado. Você anseia pela aventura de entrar num mundo distante e explorar seus segredos. Você tende a cumprimentar todas as novas oportunidades com bravura e firmeza, confiante de que sua grande variedade de perícias irá ajudá-lo. Talvez você simplesmente encontre alegria no ato de viajar com seus companheiros, ou talvez deseja apenas encher seus bolsos com todo tipo de pilhagem alienígena.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Você é obcecado com mundos distantes e sempre cataloga mentalmente tudo o que aprende sobre lugares novos e estranhos para que possa lembrar quando mais precisar. Além disso, utiliza seus conhecimentos de biologia e topologia para habituar-se a perigos alienígenas. Reduza a CD de testes de Ciências Naturais para recordar conhecimento sobre novos mundos estranhos ou características espaciais em 5. Ciências Naturais é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Ciências Naturais. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Constituição na criação do personagem.

ÁVIDO ENTUSIASTA [6º]

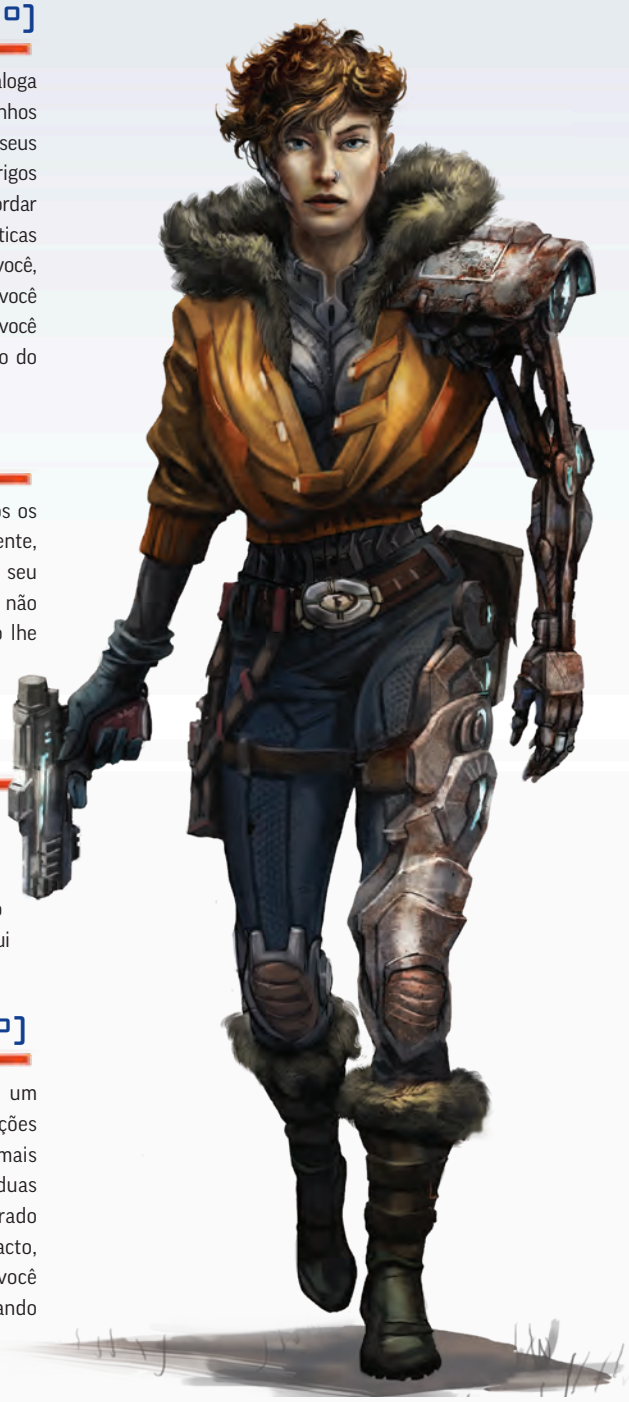
Em suas jornadas, você aprendeu alguns truques sobre todos os tipos de coisas, mesmo que não as tenha estudado formalmente, e muitas vezes pode utilizar esta lógica e intuição para seu proveito. Você recebe +2 de bônus em testes de perícia se não tiver nenhuma graduação nesta perícia. Esta habilidade não lhe permite realizar testes de perícias que exijam treinamento (veja página 134).

FAZ-TUDO [12º]

Você pode fazer quase qualquer coisa se focar sua mente e nunca deixa a falta de instruções formais entre você e uma tarefa que precisa ser executada. Você pode utilizar todas as perícias destreinado, mesmo que não pudesse fazê-lo e quando rola um 20 natural ao realizar um teste de perícia na qual não possui graduações, seu bônus de ávido entusiasta aumenta para +4.

EXPLORADOR MESTRE [18º]

Observar cientificamente os detalhes mais ínfimos sobre um novo local — incluindo tudo, desde cores aparentes e inclinações no terreno até leituras barométricas, sísmicas e outras mais delicadas — é absolutamente revigorante para você. Até duas vezes por dia enquanto estiver em um planeta inexplorado (normalmente um que não teve contato com os Mundos do Pacto, embora não precise ser um que você descobriu sozinho), você pode gastar 10 minutos explorando, mapeando e documentando uma nova característica geográfica para recuperar 1 Ponto de Determinação; isto não conta como descanso para recuperar Pontos de Estamina.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ESTUDIOSO +1 Int

Você é um intelectual erudito, utilizando seu cérebro contra problemas e quebra-cabeças que outros considerariam desencorajadores. Você pode ser um instrutor de um tópico específico em uma grande universidade ou um curioso em vários campos de estudo. Você pode estar explorando a galáxia em busca de artefatos antigos ou novos fenômenos científicos. Seja qual for sua motivação, você tem certeza de que as respostas que procura estão por aí.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Você é especialista em um determinado campo de estudo, e sua paixão pelo assunto deixa isso claro. Escolha entre Ciências Biológicas ou Ciências Naturais e então escolha um campo de especialização. Se escolher Ciências Biológicas, você pode se especializar em bioengenharia, biologia, botânica, ecologia, genética, xenobiologia, zoologia ou outro campo das ciências biológicas. Se escolher Ciências Naturais, você pode se especializar em astronomia, climatologia, física, geografia, geologia, meteorologia, oceanografia, química ou outro campo das ciências naturais. A CD de testes de perícia para recordar conhecimento sobre sua especialidade é reduzida em 5. Sua perícia escolhida é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes com a perícia escolhida. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Inteligência na criação do personagem.

NA PONTA DA LÍNGUA [6º]

Às vezes, depois de parar para pensar, você percebe que sabe a resposta para uma pergunta particularmente desafiadora. Uma vez por dia, você pode rerrolar qualquer teste de perícia (veja página 243) para recordar conhecimento. Você deve decidir usar essa habilidade depois de rolar o dado, mas antes de receber a informação de sua primeira rolagem. Você deve usar o segundo resultado, mesmo que seja pior.

COBRA EM PESQUISA [12º]

Você pode pesquisar muito mais rápido do que a maioria das outras pessoas, permitindo-lhe que colete informações de bancos de dados, bibliotecas e outras fontes em um quarto do tempo normal; com esta habilidade, normalmente você pode escolher 20 para recordar conhecimento em 5 rodadas.

ESTUDIOSO MESTRE [18º]

Para você, aprender e absorver conhecimento relacionado a seu campo de especialização é tão revigorante quanto beber de uma fonte fresca no meio de um planeta deserto. Até duas vezes por dia, quando estiver em uma situação em que a informação de seu campo de especialidade puder ser útil (a critério do MJ), você pode passar 10 minutos em contemplação e pesquisa profundas sobre o seu campo de especialidade e recuperar 1 Ponto de Determinação, além de utilizar recordar conhecimento (veja página 133) para obter as informações que procura; isto não conta como descanso para recuperar Pontos de Estamina.

FORA DA LEI +1 Des

Devido aos pecados de seu passado ou ao seu atual comportamento ilegal, você é um indivíduo procurado em algum lugar nos Mundos do Pacto. Você pode até não ser culpado e estar se esforçando para limpar seu bom nome. Ou pode admitir completamente ser um criminoso, mas acreditar que as leis que você infringe são injustas. Seja qual for o caso, estar a bordo uma espaçonave dirigida para a Vastidão pode ser exatamente o que você precisa até a poeira baixar — ou até ser arrastado para a prisão.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Devido aos pecados de seu passado ou ao seu atual comportamento ilegal, você é um indivíduo procurado em algum lugar nos Mundos do Pacto. Você pode até não ser culpado e estar se esforçando para limpar seu bom nome. Ou pode admitir completamente ser um criminoso, mas acreditar que as leis que você infringe são injustas. Seja qual for o caso, estar a bordo uma espaçonave dirigida para a Vastidão pode ser exatamente o que você precisa até a poeira baixar – ou até ser arrastado para a prisão.

CORRUPÇÃO JURÍDICA [6º]

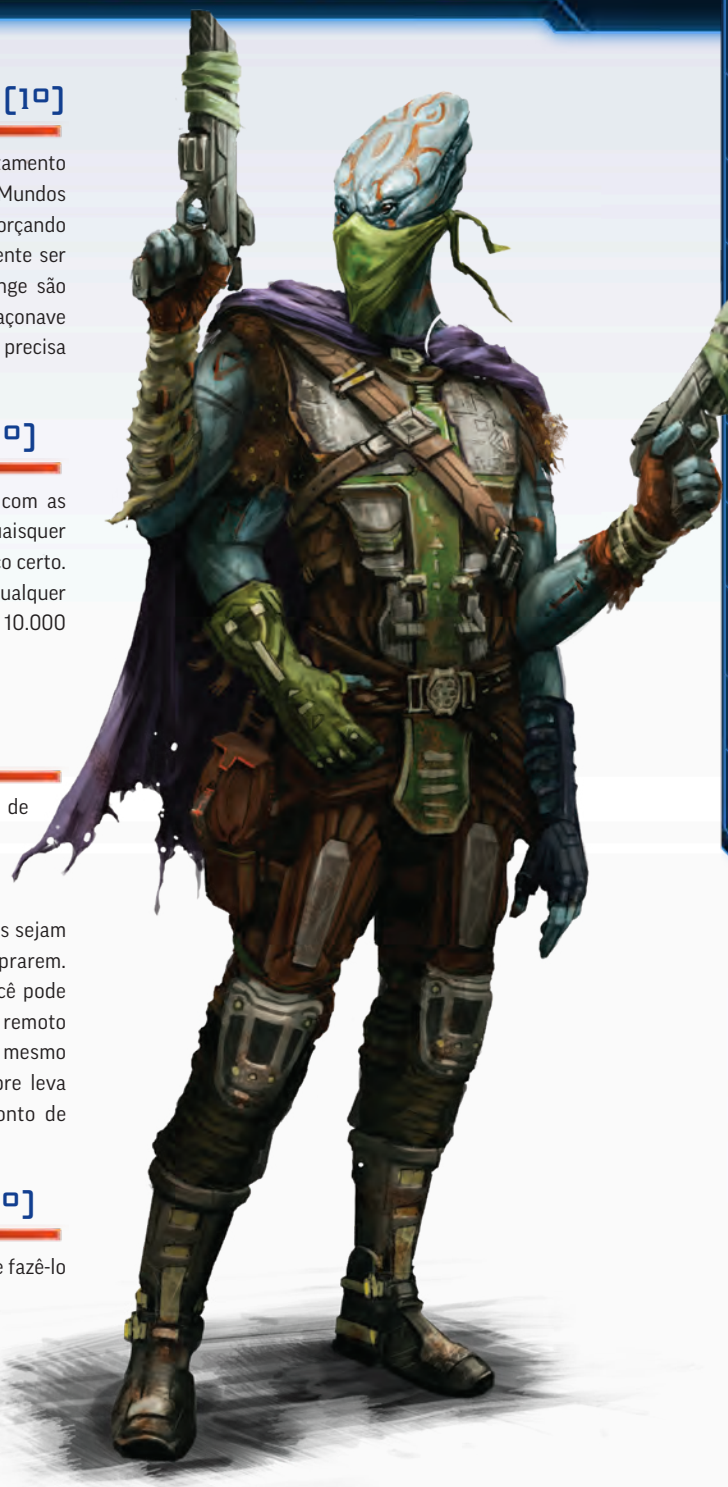
Seus contatos do submundo possuem muita influência com as corporações e autoridades e podem tirar você de quaisquer problemas legais, desde que esteja disposto a pagar o preço certo. Dependendo da gravidade do crime, isso pode ser em qualquer quantia entre 500 créditos × seu nível de personagem e 10.000 créditos × seu nível de personagem.

CONEXÕES NO MERCADO NEGRO [12º]

Você tem contatos que podem mover mercadorias de maneira discreta e silenciosa de praticamente qualquer lugar para quase qualquer destino que você puder imaginar. Você pode vender mercadorias em qualquer cidade por seu preço habitual, mesmo que as mercadorias sejam ilegais ou muito luxuosas para os habitantes locais comprarem. Além disso, por 10% a mais do que o preço habitual, você pode comprar produtos para serem entregues em um ponto remoto (possivelmente perto de um local de aventura) no mesmo sistema solar que uma cidade familiar. A entrega sempre leva pelo menos o tempo de viagem entre a cidade e o ponto de entrega – geralmente mais.

MESTRE FORA DA LEI [18º]

Organizar planos obscuros é uma de suas especialidades, e fazê-lo é como uma doce dose de adrenalina. Até duas vezes por dia, depois de passar pelo menos 10 minutos planejando um golpe, roubo ou outro crime (isto não conta como descansar para recuperar Pontos de Estamina) e concluir com sucesso pelo menos uma ação para avançar esse plano, você recupera 1 Ponto de Determinação.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ÍCONE +1 Car

Graças às transmissões interestelares e viagens na Deriva, a galáxia está menor do que nunca e esta conectividade facilitou sua ascensão ao status de celebridade. Você pode ser um artista famoso ou um célebre cientista mas, de qualquer modo, é reconhecido nos Mundos do Pacto e em sistemas associados. Seu motivo para viajar para mundos desconhecidos pode ser divulgar sua fama ou escapar dos holofotes.

CONHECIMENTO DE TEMA (1º)

Escolha uma perícia Profissão. Você é profundamente engajado na cultura de sua profissão icônica. Ao realizar um teste de Profissão ou Cultura para recordar conhecimento sobre outros ícones de sua profissão ou detalhes sobre os aspectos culturais de sua profissão, reduza a CD em 5. Você recebe +1 de bônus em testes da perícia Profissão escolhida. Cultura é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Cultura. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Carisma na criação do personagem.

CELEBRIDADE (6º)

Você é famoso o suficiente ao ponto de que praticamente todo mundo ou já ouviu falar ou pode facilmente encontrar informação sobre você (um teste de Cultura CD 10 para reconhecer seu nome e um teste de Cultura CD 20 para alguém reconhecê-lo fora do contexto isolado de sua aparência). Entre aqueles que seguem sua profissão icônica, você formou tanto fãs quanto difamadores devido à sua celebridade. Se estiver procurando por uma pessoa genérica como "um médico que pode tratar esta doença", você quase sempre é capaz de encontrar alguém que é um fã cuja atitude inicial em relação a você é amistoso ou prestativo; isto leva 2d4 horas. A critério do MJ, fãs podem lhe vender serviços (mas não bens) com desconto ou mesmo gratuitamente.

MEGA CELEBRIDADE (12º)

Sua reputação cresce ao ponto de que seu nome se torna ubíquo. A CD de testes de Cultura para reconhecê-lo é reduzida em 5 (ou 10 para reconhecê-lo fora do contexto isolado de sua aparência) e leva somente 1d4 horas para encontrar um fã que atenda a uma descrição genérica. Além disso, fãs lhe concedem 10% de desconto na compra de bens.

ÍCONE MESTRE (18º)

Até duas vezes por dia, você pode interagir com o público de sua profissão (normalmente requer uma performance, tal como um show, mas algumas vezes pode ser em uma coletiva de imprensa posterior se sua profissão não exige público) por um total de pelo menos 10 minutos para recuperar 1 Ponto de Determinação.

MERCENÁRIO +1 For

Seja aceitando empregos que combinem com suas crenças éticas ou lutando por qualquer pessoa que possa pagar por seus serviços, você é um mercenário. Você pode se orgulhar de suas realizações passadas, exibindo orgulhosamente troféus de suas mortes, ou pode se culpar por ser o único sobrevivente de uma missão que deu terrivelmente errado. Você provavelmente trabalha com outros mercenários e está familiarizado com as metodologias de ações militares em toda a galáxia.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Você conhece os militares, de grupos mercenários rivais aos procedimentos militares padrão das forças armadas planetárias, e pode aproveitar esta fonte de informações para auxiliar suas ambições aventureiras. Reduza a CD de testes de Cultura e de Profissão (Mercenário) para lembrar fatos sobre hierarquias, práticas, pessoal e assim por diante sobre militaria em 5. Atletismo é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Atletismo. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Força na criação do personagem.

SOLDADO RASO [6º]

Você está acostumado a longas marchas enquanto carrega equipamentos pesados e pode erguer a maioria dos maquinários com facilidade. Trate sua Força como 1 a mais para determinar seu limite de volume (veja página 167).

LÍDER DE ESQUADRÃO [12º]

Você é extremamente habilidoso na coordenação de seu esquadrão, tanto por sua eficiência tática quanto por respeitarem seu comando. Se for capaz de fazer o teste em questão, você é automaticamente bem-sucedido em um teste de perícia para prestar auxílio (veja página 133) ao assistir um membro do esquadrão ou outro aliado de longa data (como outro PJ).

COMANDANTE [18º]

Você retira determinação de suas vitórias com seu esquadrão, não importa o quão sangrentas. Após participar de pelo menos três combates em um dia nos quais derrotou grupos distintos de inimigos significativos, você recupera 1 Ponto de Determinação. Após participar de seis desses combates em um dia, você recupera um segundo Ponto de Determinação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
TRANDO GO
CEI
LEGA PATHF

SACERDOTE +1 Sab

Você é membro de uma religião organizada ou associação similar. Sua crença, sendo parte de você desde a infância ou surgindo mais tarde em sua vida, é parte integral de seu personagem. Você pode viajar pelas estrelas pregando sua divindade, ou sua igreja pode ter lhe enviado numa missão sagrada (ou profana) específica. Independentemente de quais obstáculos a vida coloque em seu caminho, você sempre terá a convicção de suas crenças para se apoiar.

CONHECIMENTO DE TEMA (1º)

Escolha uma divindade ou filosofia cuja tendência esteja a um passo (seja no eixo bom-mal ou no eixo lei-caos) da sua. Reduza a CD de testes de Cultura e Misticismo para recordar conhecimento sobre tradições símbolos e líderes religiosos famosos em 5. Misticismo é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Misticismo. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Sabedoria na criação do personagem.

MANTO DO CLERO (6º)

Você alcançou um posto de autoridade em sua religião. Os seguidores leigos típicos de sua religião têm uma atitude inicial prestativa para você e muitas vezes fornecerão ajuda simples se solicitado devido a alguma combinação de adoração, respeito ou medo (dependendo da sua religião) e mesmo outros clérigos devem dar a devida consideração às suas opiniões em casos de desacordo. Você recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidação contra seguidores leigos e clérigos de posto menor.

BÊNÇÃO DIVINA (12º)

Sua divindade lhe concede poder místico. Escolha um magia de místico de 1° nível com alguma conexão com o portfólio de sua divindade (sujeito à aprovação do MJ). Se tiver níveis na classe místico, você recebe 1 magia adicional de 1º nível por dia e adiciona a magia escolhida à sua lista de magias conhecidas de místico. Caso contrário, você pode usar a magia escolhida uma vez por dia como uma habilidade similar a magia.

COMUNHÃO VERDADEIRA (18º)

Até duas vezes por dia, depois de realizar uma ação significativa fortemente alinhada com o dogma de sua fé (a critério do MJ), você pode gastar 10 minutos em meditação profunda ou oração para recuperar 1 Ponto de Determinação; isto não conta como descanso para recuperar Pontos de Estamina.

XENOINCURSOR +1 Car

A ideia de encontrar formas de vida alienígenas lhe excita. Quanto mais diferentes suas aparências e costumes forem dos seus, melhor! Ou você acredita que eles têm muito para ensinar ou quer provar que você é melhor que eles. Claro, a única maneira de atingir seu objetivo é deixar os Mundos do Pacto e viajar para a Vastidão, onde um número virtualmente infinito de alienígenas lhe aguardam.

CONHECIMENTO DE TEMA [1º]

Você é treinado para procurar, identificar e interagir com formas de vida extraterrestres. Reduza a CD para identificar uma criatura rara utilizando Ciências Biológicas em 5. Ciências Biológicas é uma perícia de classe para você, entretanto, se ela já for uma perícia de classe sua no 1° nível, você recebe +1 de bônus em testes de Ciências Biológicas. Além disso, você recebe um ajuste de atributo de +1 em Carisma na criação do personagem.

DIALETO IMPROVISADO [6º]

Se não partilhar um idioma com criaturas que encontrar, você e as criaturas podem passar 10 minutos tentando conversar (se elas estiverem dispostas), após o qual você realiza um teste de Cultura CD 25. Se obtiver sucesso, você formula uma linguagem improvisada simples que permite comunicação básica. Você pode utilizar a linguagem improvisada somente com essas criaturas específicas, mas recebe +2 de bônus em testes de Cultura para criar uma linguagem improvisada com criaturas semelhantes que falem o mesmo idioma.

PRIMEIRO CONTATO [12º]

Você sabe como criar uma boa primeira impressão em novas raças e aliviar seu medo do desconhecido. Ao encontrar uma criatura que nunca viu sua raça ou alguma das raças de seus companheiros de viagem, se ela normalmente seria inamistosa com raças desconhecidas, considere como indiferente. Isto não tem efeito se a criatura seria hostil, indiferente, amistosa ou prestativa.

DESCOBERTA BRILHANTE [18º]

Até duas vezes por dia, quando descobrir e documentar uma nova espécie de flora ou fauna, você recupera 1 Ponto de Determinação. Em um planeta inexplorado onde toda espécie é nova, este processo normalmente leva no máximo 10 minutos e não conta como descanso para recuperar Pontos de Estamina, mas mesmo em planetas conhecidos, você pode encontrar uma nova espécie em 1d4 horas (ou menos) em um bioma remoto ou um com uma grande variedade de vida selvagem.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO THFINDER

RAÇAS

3

RAÇAS

Este capítulo descreve as "raças básicas" de Starfinder – as mais comuns nos Mundos do Pacto e destinadas a serem utilizadas como PJs. Para algumas raças menos comuns, veja o Capítulo 13.

ANDROIDES

Androides são criaturas artificiais com elementos biológicos e mecânicos. Originalmente criados pela humanidade como servos, agora são livres para traçar seu próprio destino entre as estrelas.

HUMANOS

Encontrados em quase qualquer lugar nos Mundos do Pacto, os humanos espalharam-se muito desde o desaparecimento de Golarion, seu mundo natal. Eles são conhecidos por sua curiosidade, tenacidade e adaptabilidade.

KASATHAS

Uma antiga raça de quatro braços vinda de um sistema estelar distante, os kasathas são tradicionalistas firmes com costumes que os fazem parecer sábios e misteriosos para outras raças.

LASHUNTAS

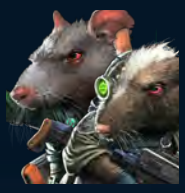
Lashuntas são psíquicos naturalmente talentosos, divididos em duas subespécies: uma alta e magra, a outra baixa e musculosa. Ambos são atraentes para outras raças e dedicados à erudição e auto-perfeição.

SHIRRENS

No passado parte de uma aterradora mente coletiva que devorava tudo em seu caminho, os insetoides shirrens mutaram e se separaram para se tornarem indivíduos independentes, mas gregários, viciados na liberdade de escolha.

VESK

Devotados à conquista e ao domínio, os reptilianos vesk encerraram recentemente sua longa guerra com as outras raças dos Mundos do Pacto, e muitos ainda desconfiam deles apesar de seu senso de honra e utilidade em combate.



YSOKI

Passionais e obstinados, os roedores ysoki são especialistas em entrar e sair de problemas. Eles deixam seu amor por tecnologia, exploração e aventura carregá-los por toda a galáxia.

O Starfinder RPG é mais do que apenas encontrar alienígenas – é também sobre jogar com personagens alienígenas. Em Starfinder, a palavra "raça" geralmente se refere a uma espécie inteligente e autoconsciente, cujos membros podem ser considerados personagens em vez de simples monstros. Embora nem todas as raças sejam apropriadas para personagens jogadores, muitas delas são; qualquer criatura com uma descrição de traços raciais é membro de uma raça potencialmente jogável, desde que seu MJ a aprove.

A seção a seguir apresenta as principais raças de Starfinder – sete espécies tão comuns nos Mundos do Pacto que são quase onipresentes (ou pelo menos reconhecidas) em todo o sistema solar. Diversas raças ligeiramente menos comuns nativas do sistema dos Mundos do Pacto, como elfos e anões, podem ser encontradas a partir da página 506, e ainda mais raças potenciais podem ser encontradas no *Starfinder Arquivo Alienígena*. Lembre-se que estas são apenas as raças mais comuns nos Mundos do Pacto – o sistema também contém muitas raças civilizadas, mas menos proeminentes e, quando se trata de raças de além dos Mundos do Pacto, vale tudo!

Escolher sua raça é uma das maiores escolhas na criação de personagem e uma vez feita, não pode ser alterada. Além de sua descrição cultural, cada raça vem com um número de Pontos de Vida que você recebe no 1º nível, além de vários outros traços raciais que modificam suas estatísticas ou lhe concedem habilidades adicionais. Os modificadores de atributo são os mais significativos. Estes bônus e penalidades se aplicam durante a geração de seus atributos (veja página 18) e refletem as aptidões e desvantagens naturais de sua raça, como os vesk sendo mais fortes que a média das outras raças e os ysoki sendo mais fracos. Se já sabe com qual classe quer jogar, muitas vezes é uma boa ideia comparar seu atributo chave (veja página 19) com os modificadores de atributos concedidos pelas respectivas raças ao selecionar a sua, assim você não acaba acidentalmente com ajustes raciais que dificultam o tipo de personagem com que quer jogar. Os bônus de atributo de algumas raças a tornam um membro perfeito para certas classes, como os bônus dos vesk em Força e Constituição que os tornam ótimos soldados. No entanto, não tenha medo de jogar com algo inesperado se a ideia o excitar – cada raça apresentada aqui tem membros de todas as classes dentro de sua sociedade.

IDIOMAS

A miríade de povos dos Mundos do Pacto fala uma grande variedade de idiomas, da língua comercial do sistema chamada de Comum a dialetos alienígenas obscuros e idiomas antigos de outros planos de existência. Muitos mundos têm um idioma planetário compartilhado, a maioria das raças fala um idioma racial e todos os idiomas predominantes dos Mundos do Pacto têm versões de sinais e versões escritas (incluindo escrita visual e tátil).

Seu personagem começa o jogo falando e lendo Comum, seu idioma racial (se houver) e o idioma de seu planeta natal (se houver). Ele também pode escolher um número de idiomas extras, das listas abaixo, igual a seu bônus de Inteligência. Um personagem pode aprender a versão de sinais ou tátil do idioma que conhece como um idioma bônus ou colocando uma graduação na perícia Cultura (veja página 139). Um personagem que começa o jogo cego automaticamente conhece as versões táteis de qualquer idioma que domine; um personagem que começa o jogo surdo automaticamente conhece as versões de sinais. Uma quantidade impressionante de idiomas é falada nos Mundos do Pacto e nem todos são compreensíveis ou reprodutíveis por outras raças sem tecnologia complexa; alguns dos idiomas mais falados nos Mundos do Pacto são apresentados abaixo.

TABELA 3-1: ESTATÍSTICAS VITAIS POR RAÇA

RACE	ALTURA MÉDIA	PESO MÉDIO	IDADE ADULTA	IDADE MÁXIMA
Androide	1,5–2,1 m	50–100 kg	0 anos	Veja página 43
Humano	1,5–2,1 m	50–150 kg	18 anos	80+2d20 anos
Kasatha	1,8–2,1 m	60–100 kg	25 anos	100+2d20 anos
Lashunta	1,5–2,1 m	70–90 kg	20 anos	80+2d20 anos
Shirren	1,5–1,8 m	50–75 kg	5 anos	50+1d20 anos
Vesk	1,8–2,4 m	100–150 kg	16 anos	70+1d20 anos
Ysoki	0,9–1,2 m	30–50 kg	10 anos	60+1d20 anos

Idiomas Comuns

Acredita-se que o Comum, o idioma comercial mais utilizado nos Mundos do Pacto, seja baseado em um ou mais dos antigos idiomas humanos de Golarion. Os outros idiomas mais difundidos nos Mundos do Pacto (e seus falantes típicos) são os seguintes.

- Akitoniano (habitantes de Akiton)
- Aklo (habitantes de Aucturno, membros do Domínio do Obscuro)
- Brethedano (habitantes de Bretheda, Liavara e suas luas)
- Castroveliano, também chamado de Lashunta (habitantes de Castrovel, lashuntas)
- Eoxiano (habitantes de Eox)
- Kasatha (kasathas)
- Shirren (shirrens)
- Triaxiano (habitantes de Triaxus)
- Vercita (habitantes de Verces)
- Vesk (vesk, habitantes do Veskarium)
- Ysoki (ysoki)

Outros Idiomas

Os idiomas a seguir são um pouco menos comuns, mas muitas vezes são encontrados por estudiosos, conjuradores e pessoas que fazem negócios nos respectivos mundos natais dos falantes.

- Abissal (demônios extraplanares caóticos e maus, habitantes do Abismo)
- Aquan (habitantes do Plano da Água)
- Arkanen (habitantes de Arkanen e Osoro)
- Auran (habitantes do Plano do Ar)
- Azlanti (azlanti, habitantes do Império Estelar Azlanti)
- Celestial (anjos, extraplanares bondosos, habitantes dos planos de tendência bondosa)
- Dracônico (draconianos triaxianos, dragões, humanoides reptilianos)
- Drow (drow, muitos residentes de Apostae)
- Enânico (anões)
- Élfico (drow, elfos, meio-elfos)
- Gnômico (gnomos)
- Goblin (bugbears, goblins, hobgoblins)
- Halfling (halflings)
- Ignan (habitantes do Plano do Fogo)
- Infernal (diabos, extraplanares ordeiros e maus, habitantes do Inferno)
- Kalo (habitantes de Kalo-Mahoi, kalos)
- Nchaki (habitantes de Nchak)
- Órquico (orcs, meio-orcs)
- Sarcesiano (sarcesianos)
- Shobhad (shobhads)
- Terran (habitantes do Plano da Terra)

ESTATÍSTICAS VITAIS

A Tabela 3–1 sugere alguns intervalos básicos para ajudá-lo a determinar a altura, peso e idade de seu personagem. Embora a maioria dos personagens se enquadre em algum lugar dentro da média de sua raça, alguns indivíduos excepcionais podem ser maiores ou menores. O gênero desempenha um papel significativo no tamanho e forma de algumas raças, embora mesmo para essas raças, você deve se sentir à vontade para construir o personagem que parecer certo para você. Os fatores ambientais também podem desempenhar um papel determinando o tamanho e forma de seu personagem: um personagem de um ambiente de baixa gravidade provavelmente é mais alto e esguio que a média, enquanto um criado em um mundo de alta gravidade pode ser mais baixo e musculoso devido ao estresse sobre seu corpo.

A idade adulta listada no gráfico representa a idade em que um membro de uma raça provavelmente será considerado maduro. É uma generalização baseada em fatores físicos e culturais — culturas individuais podem variar. A idade máxima listada inclui um elemento de aleatoriedade para refletir o capricho da morte e é a suposição para a longevidade da raça sem intervenção mágica ou tecnológica — com a tecnologia de extensão de vida correta, indivíduos de todas as raças podem se tornar quase imortais.

Além disso, a maioria das raças apresentadas aqui são Médias (veja página 255); elas têm um espaço e alcance de 1,5 metros e uma velocidade terrestre de 9 metros por rodada. Mesmo os ysoki sendo Pequenos (veja página 255), seu espaço, alcance e velocidade terrestre são os mesmos que os de criaturas Médias.

LENDO AS DESCRIÇÕES DAS RAÇAS

As páginas a seguir explicam as regras para as raças básicas e descrevem como elas se encaixam no cenário do Starfinder, mas alguns elementos principais merecem mais explicações.

Modificadores de Atributos: Estes são ajustes de raça impostos aos atributos durante a criação do personagem (veja página 18). Por exemplo, o ajuste de atributos para androides é de +2 em Destreza e Inteligência, mas –2 em Carisma.

Pontos de Vida: Estes são os Pontos de Vida adicionais que você recebe de sua raça no 1° nível. Veja a página 22 para mais informações.

Traços Raciais: A primeira página de cada raça lista as habilidades especiais que você obtém ao jogar com um personagem desta raça. Você obtém tudo isso automaticamente — não é necessário fazer escolhas.

Jogando como a Raça: Estas notas oferecem um ponto de partida para como você, como um personagem desta raça, pode interagir com o mundo. Note que, como os outros detalhes culturais apresentados na descrição da raça, estas são apenas sugestões baseadas em um membro típico da raça. Personalidades variam, e seu personagem pode divergir muito do sugerido, especialmente se tiver sido criado em uma cultura diferente ou em circunstâncias incomuns.

ANDROIDES

+2 DES | +2 INT | –2 CAR | 4 PV

Criações tecnológicas complexas feitas para se assemelhar aos humanos, os androides eram originalmente uma raça de servos, mas acabaram se libertando para formar sua própria sociedade. Diferente dos robôs comuns ou da IA de naves, os androides não respondem de acordo com sua programação; em vez disso, eles têm consciência independente e possuem almas — uma distinção crucial para seu status geralmente aceito de pessoa e não de propriedade.

TAMANHO E TIPO

Androides são humanoides Médios com o subtipo androide.

CONSTRUÍDO

Para efeitos que afetam criaturas por tipo, androides são considerados como humanoides e constructos (o que for pior). Eles recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra doenças, efeitos mentais, sono e venenos, a menos que esses efeitos mirem especificamente constructos. Além disso, androides não respiram nem sofrem os efeitos ambientais normais de exposição ao vácuo.

EMOTIVIDADE PLANA

Androides acham as emoções confusas e as mantêm sob controle. Eles sofrem –2 de penalidade em testes de Sentir Motivação, mas as CDs de testes de Sentir Motivação realizados contra eles aumentam em 2.

ENCAIXE DE MÓDULO

Androides têm um único encaixe para um módulo de armadura em seus corpos. Independentemente de estarem usando armaduras físicas, eles podem utilizar este espaço para instalar qualquer módulo de armadura que possa ser instalado em uma armadura leve.

VISÃO EXCEPCIONAL

Androides têm visão na penumbra e visão no escuro. Como resultado, eles podem enxergar no escuro até 18 metros, mas somente em preto e branco, e podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal. Veja visão no escuro e visão na penumbra na página 265.

JOGANDO COMO ANDROIDE

VOCÊ POSSIVELMENTE...

É racional, de pensamento rápido e um planejador cuidadoso, sempre atento às possíveis rotas de fuga.

Desconfia de autoridade e assume que outros desejam se aproveitar de você.

Tem uma compreensão natural das máquinas e as respeita.

Julga as pessoas pela forma elas como tratam animais, robôs e servos.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Têm dificuldade em ler suas emoções ou assumem que você não as possui.

Têm ciúmes de seu corpo construído e não envelhecimento.

O veem como alguém inferior às formas de vida puramente biológicas.

Experimentam dificuldade em seguir seus processos lógicos rápidos e complexos.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Androides são construções biomecânicas criadas em berçários tecnológicos chamados fundições. Embora os primeiros androides tenham sido majoritariamente biológicos, difíceis de distinguir dos seres humanos entre os quais viviam, os projetos modernos são mais variados e muitos favorecem esqueletos metálicos e processadores que suportam órgãos sintéticos e carne viva. Quase todos os androides apresentam um corpo humanoide e circuitos parecidos com tatuagens que brilham em sua pele quando operam com carga total mas, além disso, as variações na aparência física refletem o design, função e personalidade de um androide. Alguns se esforçam para se misturar na sociedade humana, enquanto outros ressaltam deliberadamente sua natureza mecânica. Embora alguns androides sejam construídos ou se personalizem para parecer com outras raças, esses modelos são relativamente raros. Devido a seus componentes biológicos, androides precisam comer e dormir mas, como seres construídos, não se reproduzem de modo humano e não têm uma necessidade biológica de gênero — alguns se identificam fortemente como homens ou mulheres, enquanto outros mudam de forma fluida ou ignoram isso completamente e, ainda, outros o rejeitam ativamente por motivos filosóficos como uma relíquia de sua antiga escravidão.

Embora os corpos de androides sejam montados utilizando pequenas máquinas chamadas nanites, seus sistemas nervosos complexos atraem e integram almas do mesmo modo que criaturas orgânicas o fazem. A maioria dos androides está totalmente desenvolvida no momento de seu nascimento e pode, tecnicamente, viver para sempre através de reparos constantes, embora a maioria dos androides liberte seus corpos voluntariamente após um século ou mais para permitir que novas almas os habitem — um processo chamado renovação que é visto mais como procriação do que como suicídio.

MUNDO NATAL

Geralmente se acredita que a tecnologia androide nos Mundos do Pacto se desenvolveu em Golarion no tempo antes da Lacuna, embora haja fortes indícios de que os primeiros androides sejam na verdade viajantes de um sistema estelar distante. Na era moderna, várias corporações em todo o sistema dos Mundos do Pacto desvendaram o segredo para a criação de androides e começaram a produzir androides em massa para usar como mão-de-obra barata e qualificada, perfeita para trabalhos perigosos. Esta prática durou até cerca de 150 anos atrás, quando a Rebelião de Thyst e as revoltas androides subsequentes em todo o sistema, combinadas com o agora lendário discurso conhecido como "A Polêmica do Autômato" pelo androide revolucionário Serphaeus-6, levou os governos por todo o sistema a reconhecer oficialmente todos os androides como cidadãos independentes. Esta decisão, no entanto, não impediu completamente que corporações inescrupulosas criassem escravos androides ilegais em partes menos regulamentadas do sistema e forçassem os androides recém nascidos a "compensar" as despesas de sua criação. Embora androides possam ser encontrados em qualquer lugar nos Mundos do Pacto, muitos gravitam para a cosmopolita Estação Absalom, para as cidades mecânicas de Aballon e para a liberdade da Diáspora.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

A sociedade androide tende a ser insular. Embora os androides sejam tratados de forma equitativa na maioria dos assentamentos, especialmente na Estação Absalom, muitos androides não esqueceram a escravidão de seu povo e permanecem conscientes do preconceito de outras raças baseado em sua origem "não natural" ou ciúme sobre a liberdade dos androides de não envelhecer. Isto leva a maioria dos androides a sentir uma proximidade com outros de sua espécie e a se esforçar para ajudar uns aos outros, embora também possam se unir aos membros de outras raças que os tratem bem. Apesar da crença popular, as impressionantes habilidades de raciocínio dedutivo dos androides não atrapalham seus sentimentos, e a maioria dos androides sente emoções com intensidade — eles só não os expressam bem sempre, e indivíduos diferentes podem ter problemas para processar e comunicar sentimentos particulares. A tendência comum dos androides é a neutralidade prática; eles são focados em seu próprio bem-estar e no de seus amigos.

RELAÇÕES

Muitas vezes cautelosos perto de estranhos, androides têm um relacionamento mais tenso com a humanidade, que os construiu à sua imagem e continua sendo seu opressor mais frequente. Eles se sentem mais próximos dos shirrens, que também sabem o que é ser escravizado e mal interpretado, e respeitam a autossuficiência dos kasathas. Geralmente não gostam dos vesk, pois os veem como escravagistas e toleram relutantemente as travessuras dos ysoki.

AVENTUREIROS

Androides se aventuram por vários motivos: ganhar a vida, traçar as origens de sua raça ou resgatar androides e outras criaturas da servidão. Seu raciocínio rápido sob tensão os torna ótimos operativos e soldados, enquanto sua afinidade pelas máquinas faz deles excelentes mecânicos e tecnomantes.

NOMES

Androides não têm uma única convenção de nomenclatura. Muitos tomam nomes das culturas nas quais acordaram pela primeira vez, ou de alguma mídia que gostem. Alguns aceitam apelidos baseados em sua aparência, personalidade ou proezas. Outros ainda utilizam números como um lembrete deliberado de sua natureza mecânica, ou uma combinação de nome e número, denotando quantas vezes o corpo em que sua alma habita foi renovado. Alguns exemplos de nomes de androide incluem Asha, Blue-17, Emene-3, Flick, Garro, Iseph, Melody, Naga, Olas, Stringer, Vinte e Yose.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

HUMANOS

+2 EM UM ATRIBUTO

4 PV

Ambiciosos, criativos e infinitamente curiosos, os humanos mostraram mais foco em explorar seu sistema e o universo do que qualquer outra de suas raças vizinhas — para o bem e para o mal. Eles ajudaram a instaurar uma nova era de comunicação e organização em todo o sistema e são admirados por sua paixão e tenacidade, mas sua tendência para atirar primeiro e pensar nas consequências depois pode torná-los um problema para as raças que, de outra forma, estariam inclinadas a trabalhar com eles.

TAMANHO E TIPO

Humanos são humanoides Médios com o subtipo humano.

PERITO

Humanos recebem uma graduação de perícia adicional no 1° nível e a cada nível subsequente.

TALENTO BÔNUS

Humanos selecionam um talento extra no 1° nível.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

JOGANDO COMO HUMANO

VOCÊ POSSIVELMENTE...

Vê a si mesmo como o herói de sua própria história, certamente destinado a alguma forma de grandeza.

É inovador, flexível e talentoso, e se orgulha de sua própria resiliência humana.

Se dá bem com membros de outras raças e aprende com outras culturas e sociedades.

Mantém crenças apaixonadas, mas muda de ideia rapidamente quando é de seu interesse.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Te veem como enérgico e adaptável, mas também como emotivo, impetuoso e propenso à violência.

Sentem pena pela perda de seu mundo natal ancestral e se preocupam que você cobice o deles.

Veem sua autoconfiança como arrogância.

Respeitam sua capacidade de se dar bem com outras raças, mas o veem como um diletante com pouca cultura própria.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Humanos têm uma ampla gama de traços hereditários, como o tipo de corpo, a cor da pele e os traços faciais, mas estas pequenas diferenças hereditárias e genéticas possuem pouco significado na sociedade humana moderna. Em vez disso, a tendência humana de se adaptar a seus ambientes significa que diferenças mais extremas, como implantes cibernéticos, implantes alienígenas e os membros alongados dos mineradores de asteroides g-zero são vistas como muito mais importantes do que geografia antiga ou a cor da pele ao definir os grupos étnicos modernos. Ainda assim, certos grupos culturais antigos permanecem reconhecidos, como os humanos avermelhados nativos de Akiton e os humanos misteriosos e sinistros do Império Estelar Azlanti.

MUNDO NATAL

Os humanos surgiram primeiro em Golarion mas, mesmo antes do desaparecimento de seu planeta natal, começaram a se espalhar para outros planetas do sistema solar, especialmente Akiton. Na sequência do desaparecimento de Golarion, no entanto, este grupo de exploradores inadvertidamente se tornou emigrante. Hoje, a Estação Absalom é o centro incontestável da cultura humana, mas eles podem ser encontrados em quase todos os planetas no sistema, integrados em sociedades alienígenas ou criando colônias e assentamentos em novos mundos.

De todas as raças comuns nos Mundos do Pacto, talvez os humanos tenham sido os mais atingidos pela Lacuna. Devido ao desaparecimento de Golarion, os humanos ficaram com relativamente poucas evidências para desvendar e reconstruir sua sociedade. Enquanto a Estação Absalom e outros mundos com grandes populações humanas contêm documentos relacionados à história antiga da humanidade, quanta relevância isto deve ter para a sociedade humana moderna é um tópico intensamente debatido. Para alguns, estes documentos antigos oferecem uma chance de se conectar com sua origem, trazendo tudo, desde nomes e filosofias até facções antigas para a era moderna. Para a maioria, no entanto, esta abordagem é vista como atrasada — quem se importa com o passado empoeirado de um mundo desaparecido quando é o futuro quem dirá quem você é ou que irá acabar com você?

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

A diversidade das sociedades humanas os torna fascinantes e frustrantes para outras raças. Assentamentos humanos a poucos quilômetros de distância podem ter estilos de governo e costumes sociais muito diferentes, e uma facção pode promover a conquista violenta e xenófoba, enquanto outra deseja apenas comércio e amizade. Se houver qualquer coisa que possa ser dita sobre a sociedade humana como um todo, é que ela está sempre em fluxo e até mesmo as culturas mais antigas se adaptam e se reinventam constantemente — um traço que muitas vezes faz com que a humanidade seja vista como uma raça "mais jovem", independentemente de seus milênios de existência. Como resultado, não se pode dizer que os humanos se inclinam para uma tendência em particular — embora muitos alienígenas possam argumentar que isto os marca como caóticos.

RELAÇÕES

Humanos são a cola que mantém o resto do sistema solar unido. Seu desejo aparentemente infinito de explorar e se assentar em qualquer ambiente habitável os posicionou perfeitamente para atuar como comerciantes e mediadores entre outras raças e a falta de seu próprio planeta muitas vezes torna atraente a integração em outras culturas. Ao mesmo tempo, nem todas as raças apreciam sua propagação virulenta. Vesk, em particular, mantêm um olhar cauteloso sobre os humanos — somente porque a tendência dos humanos para o expansionismo e a violência fica muito próxima da deles — e muitos androides mantêm um relacionamento tenso com sua raça paterna. Mesmo as raças amigáveis permanecem conscientes do quão rápido poucos humanos em seu meio podem virar uma maioria controladora.

AVENTUREIROS

A ambição e o desejo de ação são intrínsecos à humanidade, e inúmeros humanos saem de casa em busca de riqueza, fama, conhecimento, empolgação ou outros meios para melhorar suas vidas. Desde a descoberta da Deriva e a conveniente viagem interestelar, os seres humanos lideraram o trabalho de explorar e estabelecer novos mundos, impulsionados por oportunidades e ambições econômicas. Devido à sua versatilidade e adaptabilidade, os humanos podem preencher qualquer papel em um grupo de aventureiros, desde um soldado fortemente armado a um emissário encantador.

NOMES

Os nomes humanos podem ser invenções totalmente novas, tradições locais, palavras emprestadas de linguagens alienígenas ou artefatos provenientes de culturas do desaparecido Golarion. Devido à ausência de registros da Lacuna, é quase impossível que os indivíduos rastreiem sua genealogia de volta ao próprio Golarion, portanto, todos os nomes retirados da história antiga são reivindicados e não tradições étnicas verdadeiras. Alguns exemplos de nomes humanos são Akif, Alezandaru, Amare, Baolo, Belor, Darilian, Hadzi, Hai Minh, Hiriko, Iolana, Jokug, Korva, Morvius, Navasi, Pao, Pasara, Raziya, Revhi, Sahba, Sephia, Signe, Valki e Yon.

KASATHAS

+2 FOR	+2 SAB	-2 INT	4 PV

Originalmente de um planeta orbitando uma estrela moribunda muito além dos Mundos do Pacto, os kasathas de quatro braços mantêm a reputação de ser um povo nobre e misterioso. Eles são famosos por seus guerreiros anacrônicos, sabedoria antiga e tradições incomuns.

TAMANHO E TIPO

Kasathas são humanoides Médios com o subtipo kasatha.

GRAÇA NATURAL

Kasathas recebem +2 de bônus racial em testes de Acrobatismo e de Atletismo.

HISTORIADOR

Devido a seu profundo treinamento histórico e ao amplo conhecimento acadêmico que possuem, kasathas recebem +2 de bônus racial em testes de Cultura.

PASSO DO DESERTO

Kasathas pode se mover através de terrenos difíceis não-mágicos em desertos, colinas e montanhas com sua velocidade normal.

QUATRO BRAÇOS

Kasathas têm quatro braços, o que lhes permite empunhar e segurar até "quatro mãos" de armas e equipamentos. Embora seus braços múltiplos aumentem o número de itens que eles podem ter à disposição, não aumentam o número de ataques que eles podem realizar durante o combate.

JOGANDO COMO KASATHA

VOCÊ POSSIVELMENTE..

Busca sabedoria na história e encontra dignidade nos costumes e tradições.

Se esforça para manter o equilíbrio e a estabilidade em você e em seus companheiros.

Utiliza armas à distância quando necessário, mas acha armas brancas inerentemente mais honradas.

Mantém sua boca escondida atrás de um lenço em público, cuidadosamente passando comida por baixo e utilizando canudos para beber.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Não entendem seus costumes e confundem sua veneração do elegante passado com ser primitivo.

Se ressentem de sua indiferença e assumem que você acredita ser superior a eles.

Têm medo de que você invada e colonize seus lares.

Respeitam seu conhecimento cultural, mas te acham um pessoa retrógrada e inflexível.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Kasathas são humanoides de pele cinza com quatro braços e olhos puramente negros. Sem nariz proeminente, a cabeça de um kasatha é lisa e alongada, com a pele esticada em um crânio que se estende para trás, muito além da nuca. Embora magros em comparação com os humanos, os kasathas têm fibras musculares mais avançadas que lhes concedem uma força surpreendente. As diferenças físicas entre os gêneros kasatha são pequenas e facilmente ignoradas por outras raças.

MUNDO NATAL

Os kasathas evoluíram em Kasath, um enorme planeta desértico orbitando uma gigante estrela vermelha. Mesmo eles sabendo, em uma escala estelar, que seu sol estava perto da morte, a tradição os impediu de avançar a ideia de colonizar outro mundo até pouco depois da Lacuna. Então, sua raça progenitora — os bruxos da wyrd saltadores de planos — retornou e contou-lhes sobre o mundo perfeito: um lugar chamado Akiton.

Determinados a se estabelecerem nesta terra prometida, os kasathas começaram a construir uma gigantesca nave-colônia mais-lenta-que-a-luz. Centenas de anos depois, a nave-mundo *Idari* chegou no sistema dos Mundos do Pacto. Para a surpresa da tripulação, no entanto, a tecnologia local havia avançado e a gigante nave kasathana se viu muito vulnerável para arriscar invadir Akiton. Em vez disso, enquanto muitos kasathas emigraram pacificamente para aquele planeta e para os mundos circundantes, a maioria escolheu permanecer a bordo da *Idari* em uma órbita entre Verces e a Diáspora, cuidando de suas fazendas de caixas rotativas e baías de fabricação enquanto comercializam com outras raças.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

Os kasathas eram tecnologicamente avançados quando a humanidade ainda estava aconchegada em cavernas, mas há muito tempo se estagnaram social e tecnicamente, aprendendo a importância da estabilidade e do equilíbrio após uma série de catástrofes quase apocalípticas. Na cultura kasathana, a resposta de qualquer pergunta está em algum lugar do passado. O fato de os registros de seu planeta natal se estenderem mais dentro da Lacuna do que o de qualquer Mundo do Pacto apenas encoraja sua veneração da história. Isto leva a uma cultura imersa em costumes que podem parecer estranhos aos estrangeiros, do requisito comum de esconder a boca de todos, exceto dos mais íntimos companheiros, a uma crença férrea na dignidade superior de empunhar armas brancas em vez de armas de projéteis ou de energia.

A sociedade kasathana é geralmente matriarcal e nômade, organizada em inúmeras "grandes famílias", clãs e subclãs, com indivíduos e unidades familiares vagando por onde sua vontade os levar. Sua convicção de que a maioria das outras raças não compreende verdadeiramente a importância da dignidade pessoal significa que os kasathas raramente se preocupam em ensinar seus costumes à outras raças, o que os garante sua reputação de serem misteriosos, reservados, sábios ou tudo isso. Cada kasatha segue um conjunto único de tradições, combinando rituais comuns com os novos que ele próprio cria. Ele adquire mais e mais tradições ao longo da vida, de modo que os kasathas mais velhos passam a maior parte do tempo honrando o passado. Este acúmulo de costumes pessoais começa durante a Têmpera, um peregrinação de um ano que todos os kasathas fazem ao final da adolescência. Durante este tempo, os jovens kasathas são encorajados a testar seus limites, aprender com outras culturas e a se envolver em um comportamento normalmente impróprio na esperança de apreciar o valor da tradição.

Muitos kasathas são ordeiros e neutros, o que se adequa a seu foco nos costumes, embora os mais jovens possam ser mais caóticos, idealistas ou egocêntricos.

RELAÇÕES

Kasathas se esforçam para manter comércio aberto com todas as raças, mas acham algumas mais amigáveis do que outras. Eles veem os vesk como brutos e vergonhosos em seu foco na conquista por quaisquer meios e os ysoki como barulhentos e indignos. Se dão bem com os lashuntas, que respeitam adequadamente o conhecimento do passado e ficam intrigados tanto pelos androides e quanto pelos shirrens — raças que veem como jovens o suficiente para serem conduzidas para os caminhos adequados. Humanos geralmente os confundem; justo quando estão prontos para taxar todos os humanos como caprichosos, eles encontram um cujo senso de honra quase se iguala aos seus.

AVENTUREIROS

Kasathas originalmente trouxeram a filosofia dos ciclos das estrelas e do equilíbrio cósmico para os Mundos do Pacto e até hoje a maioria dos solarianos são kasathas, embora seu físico e seu amor pelo duelo também os tornem excelentes soldados e o estudo de tradições antigas transformem muitos em místicos. Kasathas passando pela Têmpora são perfeitos exploradores e aventureiros e, em gerações recentes, estas peregrinações às vezes se tornam permanentes.

NOMES

Kasathas se apresentam por seus primeiros nomes, embora seus nomes completos sempre englobem nomes adicionais indicando parentesco, clãs ou subclãs, relações com as Grandes Famílias de Kasath e conexão com heróis históricos — não é incomum que o nome completo de um kasatha inclua meia dúzia desses elementos. Por exemplo, um kasatha que se apresenta como Isu pode ser nomeado corretamente como "Isu Cocretia Qaru Maras do Clã Tarma, Casa Hadulan, lascador de almas da linha de Ru." Alguns exemplos de primeiros nomes de kasathanos são Altronus, Esar, Gorsen, Hadif, Jehir, Kala, Maedar, Metweska, Ninura, Remu, Senesel, Tolar, Umana, Voloteo e Zye.

LASHUNTAS

VEJA ABAIXO | 4 PV

Idealizados por muitas outras raças humanoides e dotados de habilidades psíquicas inatas, lashuntas são ao mesmo tempo estudiosos consumados e guerreiros iluminados, naturalmente divididos em duas sub-raças especializadas com diferentes habilidades e papéis sociais.

TAMANHO E TIPO

Lashuntas são humanoides Médios com o subtipo lashunta.

DIMÓRFICO

Todos os lashuntas recebem +2 de Carisma na criação do personagem. Lashuntas korasha são musculosos (+2 de Força na criação do personagem), mas muitas vezes impetuosos e distraídos (–2 de Sabedoria na criação do personagem). Lashuntas damaya são geralmente inteligentes e versados (+2 de Inteligência na criação do personagem), mas um pouco delicados (–2 de Constituição na criação do personagem).

ESTUDANTE

Lashuntas adoram aprender e recebem +2 de bônus racial em duas perícias à sua escolha.

MAGIA LASHUNTA

Lashuntas possuem as seguintes habilidades similares a magia:

À vontade: *mão psicocinética, pasmar*

1/dia: *detectar pensamentos*

Veja Habilidades Similares a Magia na página 262. O nível de conjurador para estes efeitos é igual ao nível do lashunta.

TELEPATIA LIMITADA

Lashuntas podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 9 metros com quem partilham um idioma. Conversar telepaticamente com várias criaturas simultaneamente é tão difícil quanto ouvir múltiplas pessoas falando.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

JOGANDO COMO LASHUNTA

VOCÊ POSSIVELMENTE...

Valoriza profundamente o aprendizado, auto-aperfeiçoamento e a prática e desenvolvimento de perícias e poderes.

É um líder natural – calmo e carismático se damaya, barulhento e exaltado se korasha.

Às vezes, acha exasperante a confiança das outras raças na linguagem audível.

É um bom juiz de caráter e se conecta profundamente com aqueles dignos de sua confiança.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Simultaneamente admiram e se ressentem de seu charme natural e personalidade forte.

Esperam que você saiba tudo ou o encaram como frustrantemente fingido e arrogante.

Têm medo que você utilize sua telepatia para ler as mentes deles.

Questionam a influência do poder corporativo em suas meritocracias supostamente iluminadas.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Para sobreviver no mundo cheio de predadores de Castrovel, os humanoides telepáticos chamados lashuntas evoluíram uma genética adaptativa que permite que as crianças se desenvolvam em uma de duas subespécies, dependendo dos estresses que sofrem na puberdade: os altos, intelectuais e adaptáveis damaya – que compõem a maioria dos líderes políticos e embaixadores da raça – ou os baixos, corpulentos e obstinados korasha, que se destacam como guerreiros e exploradores. Ambos apresentam antenas curtas na testa que focalizam sua telepatia natural, bem como redemoinhos coloridos e marcas elevadas em seus rostos que são únicos a cada indivíduo. Devido a feromônios naturais e à simetria física quase perfeita dos lashuntas, a maioria das raças humanoides acham os lashuntas de ambas as sub-raças subconscientemente (e às vezes enervantemente) atraentes.

Ambos os clados da espécie possuem a mesma genética, permitindo-lhes procriar e gerar descendência. Embora todas as crianças lashunta herdem aspectos e certas características distintivas de seus pais, sua subespécie não é uma delas. Através de rituais psíquicos e técnicas de força de vontade aplicadas na puberdade, lashuntas modernos dominaram a capacidade de determinar em qual sub-raça uma criança crescerá, ativando certas epigenéticas e desativando outras. Embora algumas cidades-estados lashunta tentem guiar as crianças em direções particulares, como através de testes de aptidão administrados pelo governo, a maioria dos lashuntas acredita apaixonadamente no direito de escolha da criança. Na história lashunta antiga, suas funções rigidamente divididas por gênero levaram a sub-raças quase universalmente correlacionadas ao gênero mas, à medida que a cultura lashunta se tornou mais igualitária, o equilíbrio de gênero entre as duas sub-raças tornou-se aproximadamente igual.

MUNDO NATAL

Lashuntas formam a raça mais proeminente em Castrovel e há muito tempo foram organizados em cidades-estados independentes para proteção contra os muitos predadores do planeta. Ao mesmo tempo, graças a seu grande número de portais mágicos, lashuntas regularmente se aventuraram em outros mundos, mesmo antes do advento da viagem espacial, e desenvolveram vínculos particularmente estreitos com as sociedades de Akiton.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

Embora as sociedades lashunta geralmente se caracterizem como meritocracias, seus líderes tradicionalmente foram mulheres e geralmente são damaya, exceto em tempos de guerra. Tanto damaya quanto korasha veem a educação como um dos mais altos chamados, tornando os estudiosos lashunta conhecidos através do sistema solar. O serviço militar também é valorizado, já que o perigoso ecossistema de Castrovel e a falta de governos globais significam que os assentamentos precisam de guerreiros para protegê-los contra os monstros das selvas. Destes soldados, os mais icônicos são a tradicional cavalaria shotalashu, cavaleiros com armaduras leves que formam ligações telepáticas e herdam seu nome de suas montarias sáurias.

No geral, os lashuntas focam em auto-aperfeiçoamento, honra e defesa da comunidade os leva a tendências boas, com os damaya tendendo a ser mais ordeiros e os korasha mais caóticos.

RELAÇÕES

Lashuntas acreditam que toda cultura tem algo a ensinar, e graças à lendária proeza dos diplomatas lashunta, a maioria das outras raças os respeitam e os consideram aliados ou, pelo menos, associados razoáveis. Vesk admiram seus guerreiros, androides e kasathas valorizam sua lógica e aprendizado, e humanos respeitam sua dedicação aos estudos, mas arriscam-se a se constranger tentando lidar com a atratividade desconcertante dos lashuntas. Shirrens são a principal exceção a este padrão de respeito mútuo – embora os milênios de guerra dos lashuntas contra os insetoides formians finalmente tenham terminado, muitos lashuntas ainda ficam desconfortáveis em interagir com raças semelhantes e se preocupam que "os insetos" possam um dia se unir contra eles.

AVENTUREIROS

Quando um lashunta sai de casa, muitas vezes é para crescer – em conhecimento, proeza ou simples iluminação. A experiência é a melhor professora e a emoção da descoberta significa que um aventureiro lashunta provavelmente será atraído para um novo mundo tanto pelo rumor de um conhecimento perdido como pela promessa da riqueza. Obviamente, esta busca de sabedoria parece menos nobre quando se descobre que o prestígio associado a trazer novos conhecimentos para Castrovel assegura os melhores confortos para um lashunta pelo resto de sua vida como consultor corporativo ou professor em uma universidade. Os aventureiros lashunta são mais frequentemente emissários, tecnomantes e mecânicos, mas soldados e operativos também são comuns, esses últimos sendo treinados e empregados pelas numerosas e poderosas corporações pertencentes a lashuntas que superaram muitas cidades-estados como os principais poderes políticos em Castrovel e além.

NOMES

As convenções de nomes lashunta variam muito entre cidades-estados, mas muitas vezes tendem a sons suaves com elementos tonais que soem musicais e elegantes para outras raças. Alguns exemplos de nomes lashunta são Domash, Hesori, Kima, Kopalo, Maenala, Nomae, Oraeus, Raia, Shess, Soryn, Taeon e Varikuara.

SHIRRENS

+2 CON	+2 SAB	-2 CAR	6 PV

No passado parte de uma aterradora mente coletiva que devorava tudo em seu caminho, os insetoides shirrens mutaram e se separaram para se tornarem indivíduos independentes, mas gregários, viciados na liberdade de escolha.

TAMANHO E TIPO

Shirrens são humanoides Médios com o subtipo shirren.

COMUNALISMO

Shirrens são acostumados a trabalhar em equipe parte de um grupo. Uma vez por dia, enquanto um aliado estiver a até 3 metros, um shirren pode rolar uma única jogada de ataque ou teste de perícia duas vezes e escolher o maior resultado.

FASCINAÇÃO CULTURAL

Shirrens são ávidos para aprender sobre novas culturas e sociedades. Shirrens recebem +2 de bônus racial em testes de Cultura e Diplomacia.

SENTIDO CEGO

As antenas sensíveis dos Shirrens lhes concedem sentido às cegas (vibração) – a habilidade de sentir vibrações no ar – a até 9 metros. Um shirren ignora bônus de Furtividade de qualquer forma de ocultação visual, invisibilidade e similares quando realiza um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade de uma criatura. Mesmo em um teste bem-sucedido de Percepção, qualquer inimigo que não possa ser visto possui ocultação total (50% de chance de erro) contra um shirren, e o shirren ainda tem a chance de erro normal ao atacar adversários sob ocultação. Um shirren ainda fica desprevenido contra ataques de criaturas que não for capaz de enxergar.

TELEPATIA LIMITADA

Shirrens podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 9 metros com quem partilham um idioma. Conversar telepaticamente com várias criaturas simultaneamente é tão difícil quanto ouvir múltiplas pessoas falando.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

JOGANDO COMO SHIRREN

VOCÊ POSSIVELMENTE...

Festeja sua independência e, mesmo ávido por ajudar o grupo, despreza coerção e controle.

Abomina violência e age como a voz da razão, compaixão e comunidade mesmo quando os ânimos se exaltam.

Tem um prazer profundamente físico e emocional nas escolhas simples e mundanas que estabelecem sua individualidade.

É fascinado por religião e vê sua escolha de divindade como um reflexo de sua personalidade.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Acham sua fisiologia e uso de telepatia perturbadores.

Apreciam sua bravura, lógica e diplomacia, mesmo que suas conclusões não sejam sempre convenientes.

Não entendem sua definição de liberdade ou seu deleite aparentemente desproporcional sobre escolhas simples.

Se preocupam que você possa a qualquer momento retornar ao comportamento predatório dominado pelo Enxame.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Shirrens outrora foram parte do Enxame, uma raça monstruosa viajando de mundo em mundo consumindo tudo que encontravam antes de seguir adiante. Gerações atrás, contudo, uma mutação misteriosa fez uma sub colônia inteira sair da mente coletiva, com cada um de seus membros ganhando identidade própria. Viciados na nova droga do individualismo, estes renegados rejeitaram o consumo irracional do Enxame, formando uma nova raça chamada shirrens, que eventualmente se estabeleceu no sistema dos Mundos do Pacto.

Shirrens são artrópodes com antenas sensitivas, exoesqueletos quitinosos e grandes olhos compostos. Diferente de muitas raças artrópodes, eles andam eretos, manipulando itens com mãos de três garras. Além de seus dois pares principais de membros, eles também têm dois pares de membros menores crescendo de seus tórax. Mesmo frequentemente à mostra, estes "braços de acasalamento" são extremamente fracos e utilizados apenas para propósitos cerimoniais e reprodutivos — utilizá-los para atividades mundanas seria visto como grotesco e vergonhoso.

Shirrens possuem três sexos: masculino, feminino e hospedeiro. Durante a reprodução, shirrens machos e fêmeas fornecem os ovos e esperma e o hospedeiro incuba os ovos fertilizados enquanto também adiciona seu próprio material genético e imunidades. Em algumas sociedades shirren, uma única rainha hospedeira incuba ovos para muitos parceiros e é considerada uma progenitora verdadeira, enquanto em outras, casamentos a três são comuns. Jovens shirrens passam seus primeiros 2 anos em uma forma larval minúscula similar a um verme e são frequentemente carregados em recipientes protetores para deixá-los observar o mundo com segurança.

MUNDO NATAL

Nem mesmo os shirrens sabem onde o Enxame evoluiu primeiro, pois sua vasta frota colonial biológica tem viajado pelas estrelas por eras e sem qualquer necessidade de manter registros destas coisas. Após se separar do Enxame, os recém-autoconscientes shirrens se espalharam por vários sistemas próximos. Um grande contingente encontrou seu caminho para os Mundos do Pacto, fazendo seu primeiro contato com tripulações de uma eternave vercita e estabelecendo uma colônia na ressecada região de Plenaluz em Verces. Desde então, shirrens se espalharam através dos Mundos do Pacto.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

Shirrens se definem por seu individualismo. Quando deixaram o Enxame, assumiram controle parcial sobre seus sistemas neurológicos e de prazer e dor pelos quais eram controlados antigamente e, mesmo em gerações posteriores, fazer escolhas por eles mesmos pode literalmente inundá-los com neurotransmissores de prazer. Embora esta habilidade não seja sempre benéfica — alguns shirrens se drogam deliberadamente desta maneira, tornando-se "viciados em opções" aproveitando sequências de decisões triviais —, a liberdade de escolha é crucial para a identidade de um shirren. Isto é especialmente verdade no quesito religião, pois qual escolha é mais importante do que como passar o pós-vida?

Ao mesmo tempo, tendo evoluído de criaturas de enxames, os shirrens permanecem altamente comunais para os padrões humanos. Mesmo trabalhando com outras raças, buscam incentivar comunhão e cooperação e fazer o melhor para o grupo. Eles são frequentemente ordeiros e bons, embora lealdade e uma ênfase utilitarista no "bem maior" também possa levá-los a caminhos questionáveis.

RELAÇÕES

A maioria das raças comuns acham os shirrens aliados úteis e agradáveis, embora sua comunicação telepática e bocas quitinosas possam ser desconcertantes. Shirrens, por outro lado, são positivamente inclinados para todas as outras raças maiores, especialmente os ysoki por suas tendências e gosto pela vida em comum. Embora os lashuntas frequentemente mantenham seus preconceitos contra raças insetoides, a maioria dos shirrens não usa isso contra eles, pois o maior medo deles próprios é o Enxame que os gerou.

AVENTUREIROS

Menos inclinados à violência que muitas outras raças, shirrens frequentemente se alistam na tripulação de espaçonaves como embaixadores, médicos, técnicos e outras funções não combatentes, especialmente como místicos atuando como capelães das naves. Eles adoram trabalhar como parte de uma equipe e frequentemente são a voz da razão em situações caóticas. Todavia, esta amabilidade geral não deve ser confundida com fraqueza, pois shirrens lutando pelas vidas de seus companheiros podem ser aterrorizantemente letais, aceitando missões suicidas pelo bem do grupo.

NOMES

Shirrens dependem primariamente de telepatia para se comunicar, falando audivelmente com suas mandíbulas apenas em situações formais. Devido à sua fisiologia insetoide, seus "nomes-falados" podem ser difíceis e estranhos de pronunciar para membros de outras raças. Felizmente, eles prontamente aceitam apelidos dados por membros de outras raças, vendo tais alcunhas como honrarias. A maioria possui um "nome da alma" secreto que é puramente telepático, uma colagem concentrada de emoções, imagens e memórias sensoriais que é partilhado apenas com amigos próximos. Alguns nomes-falados de shirren incluem Cesca, Halicon, Jchk, Keskodai, Korskal, Noskaru, Schect, Thast, T'sen, Vishkesh, Xylit e Zenka.

VESK

+2 FOR	+2 CON	−2 INT	6 PV

Fortemente musculosos e cobertos com escamas grossas e chifres curtos e afiados, os reptilianos vesk são exatamente tão predatórios e belicosos quanto aparentam. Originalmente vindos de um sistema estelar próximo dos Mundos do Pacto, eles buscaram conquistar e subjugar seus vizinhos estelares, assim como fizeram com todas as outras raças inteligentes em seu próprio sistema, até que uma ameaça esmagadora os forçou a estabelecer uma aliança rancorosa com os Mundos do Pacto — por enquanto.

TAMANHO E TIPO

Vesk são humanoides Médios com o subtipo vesk.

ARMAS NATURAIS

Vesk são sempre considerados armados. Eles podem causar 1d3 de dano letal com golpes desarmados e o ataque não é considerado arcaico. Vesk recebem uma especialização única com suas armas naturais no 3º nível, permitindo-lhes adicionar 1,5 × seu nível de personagem ao dano de suas armas naturais (em vez de apenas adicionar seu nível de personagem, como seria o normal).

DESTEMIDO

Vesk recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra efeitos de medo.

PERITO EM ARMADURA

Vesk usam armaduras de maneira que complementa sua fisiologia excepcionalmente robusta. Ao usar armaduras, recebem +1 de bônus racial na CA. Quando estão usando uma armadura pesada, sua penalidade por armadura é 1 a menos do que o normal.

VISÃO NA PENUMBRA

Vesk podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal. Para mais detalhes, veja a página 265.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

JOGANDO COMO VESK

VOCÊ POSSIVELMENTE...

Vê a maioria das outras raças como fracas ou desonradas e acredita que o modo vesk é o melhor.

Aprecia a chance de provar seu valor em combate, embora apenas contra oponentes dignos.

Tem um conceito rígido de honra e propriedade, se esforçando para sempre manter sua palavra.

Se liga estreitamente a companheiros comprovados e surpreende os amigos não-vesk com surtos repentinos de emoção quando sozinhos.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Acham seu tamanho e reputação sanguinária intimidantes.

Supõem que você é ignorante a respeito de qualquer coisa que não seja combate.

Contam com você em batalha, mas ainda temem e se ressentem pelos conflitos e conquistas de seu império no passado.

Confundem etiqueta e costumes vesk com falta de sentimentos.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Os reptilianos vesk semelhantes a lagartos ficam perto dos 2,10 metros de altura, são cheios de músculos e cobertos com uma pele dura e escamosa. Embora tenham adotado armas tecnológicas há muito tempo, mantêm as garras e presas grossas de predadores naturais e gostam de utilizá-las para intimidar as raças "mais delicadas." Além disso, também têm caudas longas e poderosas — embora sejam utilizadas principalmente para o equilíbrio, algumas artes marciais vesk incorporam formidáveis golpes de cauda. Pequenos chifres pontilham os crânios de ambos os sexos, e brotam de suas mandíbulas inferiores em "barbas" ósseas que às vezes se estendem por suas espinhas até as caudas. As vesk fêmeas são frequentemente maiores do que suas contrapartes masculinas e, enquanto os machos ostentam vários tons verdes, as fêmeas geralmente apresentam coloração vibrante e sarapintada que é considerada um indicador de saúde e atratividade.

MUNDO NATAL

Os vesk surgiram em um único mundo ao redor de seu sol, mas rapidamente se espalharam para os outros, transformando potenciais raças competidoras (como os vesk as viam) em vassalos do vasto império que eles chamam de Veskarium. Hoje, estes outros mundos não possuem mais nomes oficiais, apenas números que se correlacionam com sua distância do sol (como Vesk-6). A exceção a esta regra é Vesk Prime, o mundo ancestral dos vesk, que continua a ser a sede de seu governo e alta sociedade.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

A sociedade vesk é altamente organizada e militarista. Embora comerciantes e outros com profissões pacíficas possam avançar economicamente, o poder político é domínio exclusivo daqueles que se provaram em conflitos armados. Surpreendentemente, esta prova não precisa vir do serviço militar, nem mesmo beneficiar o Veskarium. Muitos vesk alcançam elevação semelhante no status social através do trabalho mercenário, entrando em duelos ou fornecendo segurança em missões de exploração. Embora obcecados com conquista, domínio e posto social, os vesk têm um sentimento de honra e orgulho igualmente fortes em cumprir seus acordos e tratar justamente os subordinados de todas as raças. Eles são estoicos e taciturnos com estranhos, mas capazes de grandes surtos de emoção em particular ou no calor da batalha. A sociedade vesk tende a ser eficiente, respeitosa e legalista — especialmente porque quase qualquer insulto ou violação do costume poderia desencadear uma dívida de sangue brutalmente violenta. Mesmo fora de seu sistema natal, os vesk são frequentemente ordeiros, embora normalmente de acordo com seu próprio código de honra e não o de qualquer sociedade em que estejam. Eles tendem a uma moral neutra, embora indivíduos possam tender facilmente para o bem ou para o mal.

RELAÇÕES

O amor dos vesk pela conquista militar e a construção de seu império originalmente levou a escaramuças significativas entre seu sistema estelar e os Mundos do Pacto. O conflito que se seguiu — muitas vezes chamado de Guerra Silenciosa — poderia ter continuado indefinidamente se o Enxame não tivesse atacado os dois sistemas simultaneamente. Se unindo para a defesa mútua, o Veskarium e os Mundos do Pacto afastaram o Enxame com sucesso, forjando uma tentativa de paz no processo.

Vesk respeitam honra, força e autocontrole. Embora suas relações com as raças dos Mundos do Pacto permaneçam tensas devido à guerra evitada por pouco, eles admiram a consistência desapaixonada dos androides, o senso de honra dos kasathas e a força dos lashuntas em batalha. No entanto, acham os ysoki fracos e frívolos; e que os humanos quebram acordos muito rapidamente. Shirrens deixam os vesk perplexos com sua recusa em utilizar suas forças, incluindo sua coordenação instintiva em batalha e vontade de morrer por seus companheiros, para erguer um império.

AVENTUREIROS

Vesk se aventurando com raças de outros sistemas se dividem em duas categorias. Os primeiros são mercenários ou aqueles em busca de glória que procuram uma chance de se envolver em combate honroso e conseguir prestígio. Os segundos são vesk não militares que rejeitaram sua sociedade natal por sua obsessão pelo combate e optaram, em vez disso, por buscar oportunidades entre as raças de mente mais aberta. Os guerreiros vesk costumam se encaixar na classe soldado, embora um número crescente tenha se intrigado pelo caminho do solariano. Os vesk não combatentes muitas vezes tendem a se tornar místicos, embora alguns superem o desprezo tradicional da cultura vesk pela educação e se tornem mecânicos ou até mesmo tecnomantes.

NOMES

Os nomes vesk são frequentemente longos e combinam elementos dos nomes de seus pais, bem como os de outros antepassados proeminentes. Eles são frequentemente encurtados por amigos para o uso diário, embora resumir o nome de um vesk sem permissão seja um insulto grave. Além disso, alguns vesk assumem epítetos relacionados a suas vitórias em combate, que às vezes usam junto ou em substituição a um nome de família, como "Três Armas", "Andarilho do Vácuo" ou "Devorador de Esquadrões." Alguns exemplos de nomes vesk incluem Dmotralan, Evdokayo, Goromitali, Julakesh, Katara, Obozaya, Radokama, Sarangari, Sobok, Terikoraz e Ymeros-Ahandi.

YSOKI

+2 DES	+2 INT	-2 FOR	2 PV

Pequenos e furtivos, os ysoki são frequentemente ignorados por raças maiores. No entanto, através da inteligência e façanhas tecnológicas, eles se espalharam por todo o sistema solar, dando veracidade ao velho ditado de que toda espaçonaves precisa de alguns ratos.

TAMANHO E TIPO

Ysoki são humanoides Pequenos com o subtipo ysoki.

BOLSA-JUGAL

Um ysoki pode armazenar itens com até 30 centímetros de lado no total que somem até 1 volume em suas bochechas e pode transferir um único objeto entre sua mão e sua bochecha como uma ação rápida. Um ysoki pode cuspir no chão todo o conteúdo de sua bochecha em seu quadrado como uma ação de movimento que não provoca um ataque de oportunidade.

LARÁPIO

Ysoki recebem +2 de bônus racial em testes de Engenharia, Furtividade e Sobrevivência.

PACHORRA

Ysoki são obstinados e ágeis mesmo quando as probabilidades estão contra eles. Um ysoki pode se levantar de prostrado como uma ação rápida. Além disso, quando desestabilizado (veja página 274), um ysoki não sofre as penalidades normais em ataques nem fica desprevenido. Ao realizar um teste de Acrobatismo para se mover através do espaço de um oponente pelo menos uma categoria de tamanho maior do que ele, um ysoki recebe +5 de bônus racial no teste.

VISÃO NO ESCURO

Ysoki podem enxergar até 18 metros no escuro. Veja a página 265 para mais informações.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

JOGANDO COMO YSOKI

VOCÊ POSSIVELMENTE...

Fala rápido e frequentemente. Vê idiomas como uma arte em constante evolução, e está sempre adotando novas palavras e gírias alienígenas.

Tem energia e entusiasmo aparentemente ilimitados e raramente deixa passar a chance de fazer algo empolgante.

Adora tecnologia em todas as suas formas e ama desmontar dispositivos para ver como funcionam.

É esperto e sagaz nas ruas, não importa onde esteja, e faz amigos e inimigos rapidamente.

OUTRAS RAÇAS PROVAVELMENTE...

Veem você como maníaco, barulhento e impetuoso.

Valorizam sua habilidade com tecnologia, mas desejam que você remonte as coisas sempre que as desmonta.

Apreciam o fervor com o qual você defende seus amigos.

Te subestimam devido a seu tamanho e entusiasmo infantil.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Variando de 90 centímetros a 1,2 metro de altura, os ysoki se parecem com ratos humanoides que caminham de pé, com pelos dos pés à cabeça, dentes incisivos longos, narizes se contraindo constantemente e caudas parcialmente preênseis que os ajudam a manter o equilíbrio e manobrar-se em gravidade zero. Suas mãos pequenas e habilidosas são perfeitas para trabalhar em eletrônicos delicados e seus narizes afiados geralmente permitem identificar substâncias químicas complexas pelo cheiro. É difícil para as outras raças distinguir ysoki machos e fêmeas, pois têm corpo semelhantes e se vestem de forma similar.

MUNDO NATAL

Embora o termo "ysoki" seja originário de Akiton, onde a raça tem sido uma cultura vibrante e respeitada, populações de povo-rato (como às vezes são chamados) existiram em vários mundos por milênios antes que o voo espacial se tornasse comum. Ninguém sabe se estas diferentes populações são exemplos de evolução convergente ou se compartilham um antepassado comum, mas atualmente a maioria destas culturas se identifica como parte da abrangente raça ysoki. Isto se deve parcialmente à ampla variação na hereditariedade ysoki, o que faz com que a etnia (e muitas vezes as conexões familiares imediatas) seja quase impossível de se determinar por visão ou genética e ainda mais pelo fato dos ysoki terem feito mais do que qualquer outro grupo de povo-rato ao exigir e manter o respeito das raças maiores.

SOCIEDADE E TENDÊNCIA

A sociedade ysoki é caótica e despreocupada. Uma toca típica é cheia de projetos pela metade e vários ysoki falando simultaneamente. Independentemente de seu papel na sociedade, quase todos os ysoki mantêm um amor profundo e permanente por tecnologia e aparatos eletrônicos, seja o amor de um engenheiro em desmontar máquinas ou a apreciação de um soldado pela construção de sua armadura. Embora tradicionalmente assumam papéis e nichos sociais que outras raças veem como desagradáveis, atuando como lixeiros ou se espremendo pelas entranhas de naves espaciais, isto não se deve à falta de orgulho, mas sim à abundância dele — ysoki tem tanta certeza de seu próprio valor que viver em condições abaixo do padrão não os envergonha. A tendência das raças maiores de subestimar os ysoki os deixou ferozmente leais a seus amigos e famílias — ysoki ou não — e um ysoki presenciando uma injustiça grave frequentemente sente a necessidade se jogar com os dentes no problema, danem-se as consequências. Como resultado, a tendência ysoki mais comum é caótico e bom, embora possam facilmente ser atraídos para tendências malignas por lealdade ou pela necessidade de responder a uma opressão percebida (ou mesmo simples desrespeito).

RELAÇÕES

Amigáveis e talentosos, os ysoki se integram facilmente na maioria das sociedades civilizadas, algumas vezes em bairros inteiramente ysoki e outras vivendo lado a lado com culturas alienígenas. O grande tamanho das famílias ysoki e sua tendência a viajar também significa que um ysoki em um Mundo do Pacto é surpreendentemente provável que tenha um primo ou outro contato em praticamente qualquer assentamento importante. Das raças maiores, os ysoki se dão bem com os lashunta, com quem negociam há milênios, embora apreciem a coragem da humanidade e a devoção shirren à comunidade, mesmo que os últimos sejam um pouco calmos demais para o gosto ysoki. Eles se identificam com a rebeldia dos androides em face do preconceito, mas acham os kasathas muito distantes e os vesk muito obcecados em exibir dominância. Independentemente das raças dos outros, os ysoki se orgulham de serem rápidos juízes de caráter e membros de muitas outras raças ficam surpresos ao encontrar um ysoki brigando por eles depois de uma mera conversa em um bar lotado. Rápidos em se aborrecer e perdoar, os ysoki adoram rir do infortúnio (tanto seus quanto dos outros) e podem às vezes ser cansativos, mas raramente são entediantes.

AVENTUREIROS

Embora os ysoki formem fortes laços com seus amigos e familiares, estas conexões são tão propensas a tirá-los de um mundo quanto mantê-los em casa. Muitos jovens ysoki curiosos se alistam para tripular espaçonaves para ver o universo ou encontrar suas fortunas e rapidamente adotam seus companheiros de nave como uma segunda família. Sua aptidão natural com as máquinas geralmente os leva a se tornarem mecânicos e tecnomantes, mas também adoram o armamento gloriosamente complicado empregado por operativos e soldados e muitos apreciam a tagarelice dos emissários.

NOMES

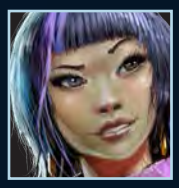
Os nomes ysoki tendem a ser curtos e mesmo aqueles que apresentam nomes mais longos inevitavelmente os encurtam para uso informal. Apelidos são frequentemente tão importantes para os ysoki quanto seus nomes reais e eles costumam dar apelidos a seus amigos, tanto ysoki quanto não-ysoki, que se referem à sua personalidade ou fisiologia, como "Boom-Boom", "Cascão", "Faíscas", "Lanchinho" ou "Tique". Embora alguns ysoki usem nomes de família, muitos usam os nomes de suas naves ou cidades natais. Alguns exemplos de nomes ysoki incluem Bena, Coponisa, Cors, Goba, Ketch, Kib, Lolo, Niknik, Quig, Resk, Sim e Twik.

CLASSES

4

CLASSES

A classe de seu personagem representa sua especialização, seja ele um soldado calejado pelo combate ou um tecnomante dobrando as leis da física. Sua classe concede várias habilidades – seja por treinamento, talento ou conexão direta com um deus. Ela também determina estatísticas como seus Pontos de Vida, Pontos de Estamina, proficiências com armas e armaduras, perícias de classe e graduações de perícia por nível, ataque base e bônus de jogadas de resistência. Seguem as classes básicas do Starfinder.



EMISSÁRIO

O emissário usa seu magnetismo pessoal e inteligência para ajudar seus aliados e atrapalhar seus inimigos, frequentemente a serviço de negociantes ou políticos.

MECÂNICO

Perito em criar e modificar máquinas, o mecânico possui uma inteligência artificial avançada ou um drone robô de tecnologia de ponta como um companheiro constante.

MÍSTICO

O místico canaliza magicamente a energia que conecta todas as coisas, frequentemente através de um foco divino ou compreensão intuitiva de sistemas biológicos.

OPERATIVO

O operativo possui habilidades para completar quase qualquer missão que requeira furtividade e discrição, seja simples espionagem ou assassinato.

SOLARIANO

O solariano contempla e recebe poder do ciclo de vida das estrelas. Suas técnicas permitem que ele crie uma arma ou armadura a partir de um montículo de energia estelar.

SOLDADO

Completamente familiarizado com armas de guerra, o soldado está pronto para causar estragos quando a força é necessária, e se especializa em um estilo de combate particular.

TECNOMANTE

O tecnomante entende as conexões entre tecnologia e magia, Ele as explora submetendo a realidade às suas necessidades.

DESCRIÇÃO DA CLASSE

Sua classe é o fator mais importante para determinar as habilidades de seu personagem – o chassi sobre o qual tudo mais é construído. Ao mesmo tempo, entretanto, cada classe possui o potencial para gerar um número infinito de personagens dependendo das escolhas que você fizer, seja de acordo com as regras ou em relação à sua personalidade e a história que quer contar. Um androide místico que age como um sacerdote do deus-máquina Triune irá parecer e se comportar bem diferente de um lashunta místico que usa suas habilidades psíquicas como um detetive particular leitor de mentes, apesar de ambos partilharem a mesma classe.

As seções a seguir descrevem as sete classes básicas do Starfinder, com cada descrição contendo toda a informação que você precisa para jogar como membro dessa classe em qualquer nível. Esta introdução é feita explicar o formato utilizado em todas as descrições da classe.

Visão Geral

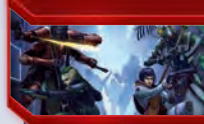
A descrição de cada classe começa retratando um membro estereotipado da classe e sugere várias formas como o seu personagem pode usar suas habilidades durante uma aventura. Você não é restrito a essas ações ou traços de personalidade quando jogar com um personagem dessa classe e, como descrito acima, é possível criar personagens especializados da mesma classe que são efetivos em áreas muito diferentes. Mas se você for novo no Starfinder e estiver procurando por ajuda para decidir como interpretar um personagem de determinada classe, comece por aqui.

Pontos de Estamina: No 1º nível e sempre que adquirir um nível, você recebe este número de Pontos de Estamina + seu modificador de Constituição (mínimo 0 PE por nível) (veja página 22). Se seu modificador de Constituição mudar mais tarde, ajuste os Pontos de Estamina de todos os seus níveis.

Pontos de Vida: No 1º nível e sempre que adquirir um nível, você recebe este número de Pontos de Vida. Eles são somados aos Pontos de Vida que você recebe de sua raça no 1º nível.

Atributo Chave

Esta seção indica qual dos seis atributos é mais importante para esta classe – esse atributo é seu atributo chave. Para ser mais efetivo, geralmente você deve ter seu atributo chave como o mais elevado. Exceto se especificado o contrário, a CD da jogada de resistência para adversários resistirem às suas características de classe (se apropriado) é igual a 10 + metade de seu nível de classe + o modificador de seu atributo chave. Esta seção também lista um ou dois outros atributos que são importantes, mas não vitais, para esta classe.



Perícias de Classe

Esta seção lista o número de graduações de perícia que você recebe a cada nível; independentemente de quaisquer penalidades neste número, você sempre recebe pelo menos 1 graduação de perícia por nível. Esta seção também lista suas perícias de classe, que são as perícias que um membro de sua classe normalmente é particularmente bom – se colocar pelo menos 1 graduação em uma perícia de classe, você recebe +3 de bônus nos testes com essa perícia.

Proficiência com Armaduras

Esta seção lista os tipos de armaduras com as quais você é proficiente (ou seja, que você automaticamente sabe como usar). Veja Proficiência com Armaduras no Capítulo 8: Regras Táticas para mais informações sobre como proficiência lhe afeta.

Proficiência e Especialização em Armas

Esta seção lista os tipos de armas com as quais você é proficiente. Veja Proficiência com Armas no Capítulo 8: Regras Táticas para mais informações sobre como proficiência lhe afeta. Quando alcança o 3º nível nessa classe, você também recebe Especialização em Armas (como o talento) nessas armas, que lhe permite somar seu nível de classe às suas jogadas de dano com essas armas (veja Especialização em Armas na página 157 para mais informações). Granadas, mísseis e outras armas consumíveis nunca somam dano de especialização, mesmo quando você estiver usando armas como um ciberarco ou lança-granadas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Cada uma de suas características de classe é detalhada no restante da descrição da classe. Se uma característica de classe requer um cálculo ou produz um resultado numérico que incluiria uma fração, sempre arredonde para baixo, exceto se especificado o contrário. Isto segue a regra normal para arredondamento (veja página 242).

Características de classe podem fazer referência a diferentes tipos de níveis, como nível de personagem, nível de classe e nível de conjurador (se você for um conjurador). Para um personagem com somente uma classe, estes níveis são a mesma coisa. Se você decidir selecionar múltiplas classes, quando uma característica de classe possuir um efeito ou pré-requisito baseado em seu nível, ele sempre se refere ao nível naquela classe, não seu nível de personagem total (que é a soma de todos seus níveis em classes diferentes). Se uma característica de classe ou magia menciona seu nível de conjurador, isso se refere a seus níveis combinados em todas as classes conjuradoras (embora o número de suas magias conhecidas e que você pode conjurar por dia em cada nível ainda sejam baseados somente no nível da classe que as concede).

Características de classe normalmente se enquadram em uma de três categorias: habilidades extraordinárias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Você pode ganhar estas habilidades através de um ou mais meios, incluindo técnicas meditativas avançadas, treinamento atlético, estimulantes biológicos, dispositivos tecnológicos de ponta, aprimoramentos cibernéticos experimentais, tecnologia alienígena misteriosa ou biotecnologia de última geração. A fonte específica destas habilidades é uma decisão sua, como uma forma de personalizar seu personagem. Independentemente da fonte, estas habilidades são características de classe e não podem ser tomadas de você, embora possam ser suprimidas ou anuladas por outros efeitos (veja abaixo).

Habilidades Extraordinárias (Ex): Habilidades extraordinárias são não-mágicas, apesar delas não serem algo que qualquer um pode fazer, ou mesmo aprender sem treinamento extensivo. Efeitos ou áreas que suprimem ou anulam magia não têm efeito em habilidades extraordinárias.

Habilidades Similares a Magia (SM): Habilidades similares a magia são habilidades mágicas parecidas com magias. Habilidades similares a magia são sujeitas a resistência a magia (veja página 264) e não funcionam em áreas onde magia é suprimida ou anulada. Habilidades similares a magia podem ser dissipadas.

Habilidades Sobrenaturais (Sob): Habilidades sobrenaturais são mágicas, mas não similares a magia. Habilidades sobrenaturais não são sujeitas a resistência a magia, mas não funcionam em áreas onde magia é suprimida ou anulada. O efeito de uma habilidade sobrenatural não pode ser dissipado.

TABELA DE CLASSE

A descrição de cada classe contém uma tabela que sumariza as várias características da classe a cada nível.

Nível de Classe: Este é o nível de classe em que seu personagem recebe os benefícios listados na linha.

Bônus Base de Ataque: Este é o bônus base de ataque total nesse nível, que é usado para calcular seus bônus de ataque corpo a corpo e à distância.

Bônus de Resistência de Fort, Ref e Von: Estas colunas listam seus bônus base de resistência para jogadas de Fortitude, Reflexos e Vontade nesse nível. Você soma seu modificador de Constituição às jogadas de Fortitude, seu modificador de Destreza às jogadas de Reflexos e seu modificador de Sabedoria às jogadas de Vontade.

Características de Classe: Isto lista as características de classe recebidas nesse nível, que são descritas em detalhes mais adiante na descrição da classe.

Magias por Dia: Para uma classe que pode conjurar magias, a tabela lista o número de magias por dia que você pode conjurar em cada nível de classe (chamados de "espaços de magia"). Você pode ser capaz de conjurar magias adicionais baseado em seu atributo chave, conforme indicado em uma tabela separada na descrição da classe. Se uma seção for marcada com uma barra (–), você ainda não pode conjurar magias desse nível.

Outras Seções: Se a classe concede características diferentes que dependem do seu nível, elas são listadas aqui. Por exemplo, o bônus de armadura e dano de arma por nível de um solariano pode ser encontrado sob Manifestação Solar. Estas habilidades são descritas posteriormente em detalhes na descrição da classe.

EXEMPLOS DE PERSONAGEM

Após a explanação das características de classe são apresentados quatro exemplos de modos de estruturar a classe. Estes exemplos são algumas das escolhas que você pode fazer para criar um tipo específico de personagem, projetados para ajudá-lo a pensar em formas diferentes de jogar com a mesma classe.

Tema: Este é um tema apropriado para a estruturação da classe.

Atributos: Esta seção lista quais atributos são mais importantes para o exemplo.

Opções de Classe: Muitas classes oferecem múltiplas escolhas em certas características de classe (tais como improvisações de emissário e truques de mecânico). Estas seções listam algumas escolhas apropriadas para o exemplo, ordenadas pelo menor nível em que você pode selecionar cada opção.

Magias: Escolhas de magias que são particularmente apropriadas ao exemplo são listadas por nível de magia.

Talentos: Talentos úteis são listados alfabeticamente.

Perícias: Estas são as perícias que melhor complementam o personagem.

EMISSÁRIO

PONTOS DE ESTAMINA
6 + modificador de Constituição

6 PV

Você trilha seu caminho no universo com um sorriso encantador, raciocínio rápido e um sentido apurado de autopreservação e sobressai fazendo com que os outros façam o que deseja. Você pode ser um embusteiro, trapaceiro ou vigarista, ou então um ator, embaixador ou empresário, pavimentando o caminho para a negociação através de palavras gentis ou truques sujos. Frequentemente você é o estrategista do grupo, utilizando seu raciocínio rápido e perspicácia tática para guiar seus amigos ao sucesso. Você também pode ser perito em diplomacia, servindo como a face da tripulação de uma nave, representando-os em sistemas restritos ou conseguindo audiências com políticos e senhores da guerra locais.

ATRIBUTO CHAVE

Seu Carisma lhe ajuda a obter sucesso em muitas situações sociais e torna várias de suas improvisações mais efetivas, portanto, Carisma é seu atributo chave. Um valor de Destreza elevado pode lhe tornar um melhor combatente à distância, enquanto uma Inteligência alta aprimora todas as suas perícias.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
8 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

Acrobatismo (Des)
Atletismo (For)
Blefe (Car)
Computação (Int)
Cultura (Int)
Diplomacia (Car)
Disfarce (Car)
Engenharia (Int)
Furtividade (Des)
Intimidação (Car)
Medicina (Int)
Percepção (Sab)
Pilotagem (Des)
Prestidigitação (Des)
Profissão (Car, Int ou Sab)
Sentir Motivação (Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas, armamento de mão e granadas

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-1: EMISSÁRIO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
1º	+0	+0	+2	+2	Especialidade (1d6), especialidade em perícia, improvisação de emissário
2º	+1	+0	+3	+3	Improvisação de emissário
3º	+2	+1	+3	+3	Aptidão de especialidade, especialização em armas
4º	+3	+1	+4	+4	Improvisação de emissário
5º	+3	+1	+4	+4	Especialidade (1d6+1), especialidade em perícia
6º	+4	+2	+5	+5	Improvisação de emissário
7º	+5	+2	+5	+5	Aptidão de especialidade
8º	+6	+2	+6	+6	Improvisação de emissário
9º	+6	+3	+6	+6	Especialidade (1d6+2), especialidade em perícia
10º	+7	+3	+7	+7	Improvisação de emissário
11º	+8	+3	+7	+7	Aptidão de especialidade
12º	+9	+4	+8	+8	Improvisação de emissário
13º	+9	+4	+8	+8	Especialidade (1d8+2), especialidade em perícia
14º	+10	+4	+9	+9	Improvisação de emissário
15º	+11	+5	+9	+9	Aptidão de especialidade
16º	+12	+5	+10	+10	Improvisação de emissário
17º	+12	+5	+10	+10	Especialidade (1d8+3), especialidade em perícia
18º	+13	+6	+11	+11	Improvisação de emissário
19º	+14	+6	+11	+11	Aptidão de especialidade
20º	+15	+6	+12	+12	Especialidade (1d8+4), especialidade verdadeira, improvisação de emissário

ESPECIALIDADE (EX) 1º Nível

Você é um especialista em lidar com desafios que testam suas perícias, sejam eles sociais ou não. No 1º nível, quando fizer um teste de Sentir Motivação, você pode jogar 1d6 (seu dado de especialidade) e somar o resultado da jogada a seu teste como um bônus de intuição. Você pode usar esta e outras habilidades de especialidade enquanto tiver pelo menos 1 Ponto de Determinação remanescente. No 5º nível, a qualquer momento que jogar seu dado de especialidade, você recebe +1 de bônus no resultado. No 9º, 17º e 20º níveis, este bônus aumenta em 1. No 13º nível, você joga 1d8 como seu dado de especialidade em vez de 1d6.

A partir do 9º nível, você se especializa ainda mais com perícias às quais pode somar seu dado de especialidade e que também tenha selecionado com o talento Foco em Perícia. Para cada perícia dessas, uma vez por dia quando jogar seu dado de especialidade para somar a essa perícia, você pode jogar o dado de especialidade duas vezes e usar o melhor dos dois resultados.

ESPECIALIDADE EM PERÍCIA (EX) 1º nível

No 1º NÍVEL e a cada 4 níveis subsequentes, você pode usar especialidade com uma perícia de classe adicional. Você deve ter pelo menos 1 graduação na perícia para selecioná-la e ela deve estar na seguinte lista: Blefe (Car), Computação (Int), Cultura (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Engenharia (Int), Intimidação (Car) e Medicina (Int).

IMPROVISAÇÃO DE EMISSÁRIO (EX) 1º nível

Conforme adquire experiência, você aprende improvisações de emissário – pequenos truques que reforçam aliados, confundem inimigos ou mudam o fluxo da batalha utilizando astúcia, inspiração ou sorte. Você aprende sua primeira improvisação de emissário no 1º nível e aprende uma improvisação adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes. A lista de improvisações de emissário aparece na página 62.

Se uma improvisação lhe permitir conceder um efeito a um aliado, você não pode concedê-lo a si mesmo a menos que a improvisação indique o contrário. Se uma improvisação de emissário permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos ou exigir que um inimigo faça um teste de perícia, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de emissário + seu modificador de Carisma.

Algumas improvisações de emissário são dependentes de idioma, dependentes de sentido, mentais ou alguma combinação de quaisquer ou todas estas. Estes termos são definidos na página 270.

APTIDÃO DE ESPECIALIDADE 3º Nível

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você escolhe uma aptidão de especialidade, que lhe concede uma opção extra quando utilizar uma perícia com a qual tenha especialidade. A lista de aptidões de especialidade aparece nas páginas 64 e 65.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º Nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que essa classe concede proficiência.

ESPECIALIDADE VERDADEIRA (EX) 20º Nível

Você adquire maestria total sobre uma de suas improvisações de emissário e pode utilizá-la com um simples pensamento. Quando adquirir esta habilidade, escolha uma improvisação conhecida que tem um efeito quando você gasta 1 Ponto de Determinação.

Enquanto tiver pelo menos 1 Ponto de Determinação remanescente, você recebe o efeito da improvisação sem gastar o Ponto de Determinação. Esta habilidade não gera benefício se a improvisação requerer mais de 1 Ponto de Determinação.

Além disso, quando jogar seu dado de especialidade, você pode somar 2d8 em vez de 1d8+4 ao resultado do seu teste de perícia. Se, por alguma razão, o bônus recebido de sua especialidade não for 1d8+4, você não pode usar esta opção.

Improvisação dependente de idioma

Improvisação dependente de sentido

Improvisação de efeito mental

IMPROVISAÇÕES DE EMISSÁRIO

Você aprende sua primeira improvisação de emissário no 1º nível e uma improvisação adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes. Muitas improvisações requerem que você tenha um nível de emissário mínimo e são organizadas de acordo. Algumas improvisações possuem pré-requisitos adicionais, tal como outras improvisações.

Encorajamento Inspirador (Ex)

Como uma ação padrão, você pode sinalizar um aliado a até 9 metros que tenha sofrido dano de qualquer ataque realizado por um inimigo significativo (veja página 242) a qualquer momento após seu último turno. Esse aliado recupera Pontos de Estamina (até seu máximo) igual ao dobro de seu nível de emissário + seu modificador de Carisma; no 15º nível, isto aumenta para três vezes seu nível de emissário + seu modificador de Carisma. Uma vez que um aliado tenha se beneficiado de seu encorajamento inspirador, esse aliado não pode receber os benefícios de seu encorajamento inspirador novamente até realizar um descanso de 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para somar seu nível de emissário ao número de Pontos de Estamina recuperados.

Expressão Universal (Ex)

Quando utilizar uma improvisação dependente de idioma que afeta um inimigo, você pode utilizar a improvisação contra esse inimigo mesmo que não compartilhem um idioma.

Finta Sagaz (Ex)

Como uma ação padrão, você pode fintar um inimigo a até 18 metros, deixando esse inimigo vulnerável a seus ataques. Faça um teste de Blefe com a mesma CD de um teste para fintar contra esse inimigo (como não é um teste padrão para fintar, Fintar Aprimorado e Fintar Maior não se aplicam). Mesmo que você falhe, esse inimigo fica desprevenido contra seus ataques (veja página 274) até o fim de seu próximo turno. Se obtiver sucesso, o inimigo também fica desprevenido contra os ataques de seus aliados até o final de seu próximo turno. Você não pode utilizar finta sagaz contra uma criatura que não tenha um valor de Inteligência.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para tratar um teste de Blefe malsucedido de finta sagaz como um sucesso.

Fiquem Alertas (Ex)

Quando gastar um Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos, todos os aliados que permanecerem a até 18 metros de você durante o descanso recebem +2 de bônus de moral em testes de Percepção e iniciativa pela próxima hora ou até o próximo descanso de 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina, o que ocorrer primeiro.

Não Desista (Ex)

Como uma ação padrão, você pode sinalizar um aliado a até 18 metros. Esse aliado ignora uma condição (veja página 273) à sua escolha até o início de seu próximo turno, escolhida da seguinte lista: abalado, confuso, enjoado, fascinado, fatigado e zonzo.

Embora seu aliado não sofra os efeitos da condição durante esse período, a condição é meramente suprimida, não removida, e seus efeitos retornam no início de seu próximo turno. A condição ainda pode ser removida com magias, tecnologia e outros efeitos normalmente.

No 6º nível, adicione as seguintes condições à lista: amedrontado, apavorado, assustado, atordoado, exausto, nauseado, pasmo e paralisado.

No 12º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para remover a condição com esta habilidade em vez de suprimi-la. Você não pode remover uma condição com uma duração permanente (veja página 271) desta maneira; se tentar fazê-lo, sua tentativa fracassa, mas você não perde o Ponto de Determinação.

No Rosto Não (Ex)

Como uma ação de movimento, você pode escolher um inimigo a até 18 metros. Esse inimigo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou sofre –4 de penalidade em todos os ataques realizados contra você até o fim de seu próximo turno.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para fazer o inimigo sofrer a penalidade sem permitir uma jogada de resistência.

Olhe Onde Pisa (Ex)

Quando um aliado a até 18 metros tiver que obter sucesso em uma jogada de Reflexos para evitar um efeito nocivo, como uma reação antes de seu aliado tentar a jogada de resistência, você pode conceder ao aliado +2 de bônus nessa jogada de resistência.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para que seu aliado realize a jogada de resistência duas vezes e use o melhor resultado. Ambas as jogadas se beneficiam do +2 de bônus fornecido por esta habilidade.

Peguem-no (Ex)

Como uma ação de movimento, você pode escolher um inimigo a até 18 metros. Até o início de seu próximo turno, você e seus aliados recebem +1 de bônus de moral em jogadas de ataque realizadas contra esse inimigo. O bônus persiste mesmo que o inimigo se mova além de 18 metros ou fora de sua da linha de visão ou audição.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para conceder este bônus a jogadas de ataque e dano contra todos os inimigos a até 18 metros.

Provocação Desencorajadora (Ex)

Como uma ação padrão, você pode provocar um inimigo a até 18 metros. Faça um teste de Intimidação com a mesma CD de um teste para desmoralizar esse inimigo (como não é um teste padrão para desmoralizar, você não pode utilizar habilidades que se aplicariam a uma tentativa de desmoralização, como a aptidão de especialidade presença inquietante). Mesmo que

você falhe, esse inimigo fica desorientado (veja página 275) até o final de seu próximo turno. Se obtiver sucesso, esse inimigo fica abalado em vez disso (veja página 273) até o final de seu próximo turno. Este é um efeito de emoção e medo.

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para tratar um teste de Intimidação malsucedido de provocação desencorajadora como um sucesso.

Sintonização Expandida (Ex)

Você pode usar improvisações de emissário mentais benéficas para auxiliar aliados que normalmente não são capazes de receber os benefícios de efeitos mentais, tal como constructos, mortos-vivos e robôs. Se a improvisação concede um bônus de moral, mesmo aliados que normalmente não possam se beneficiar de bônus de moral recebem esse bônus.

4º nível

Você deve ser pelo menos de 4º nível para escolher as seguintes improvisações de emissário.

Anda Logo (Ex)

Como uma ação padrão, você pode conceder uma única ação de movimento a um aliado a até 18 metros. O aliado pode usar essa ação de movimento durante o próximo turno dele para realizar um passo cauteloso, mover-se até sua velocidade, sacar ou embainhar uma arma. O aliado pode usar sua ação de movimento extra entre suas outras ações e pode até mesmo usá-la antes ou depois de uma ação completa. Um personagem não pode usar mais de uma ação extra concedida por anda logo em uma mesma rodada.

Ataque Sagaz (Ex)

Você pode realizar um ataque que deixa seu inimigo desequilibrado. Como uma ação padrão, você pode realizar um único ataque contra um alvo a até 18 metros e receber os benefícios de finta sagaz (realizando um teste de Blefe contra o alvo normalmente). Aplique os efeitos de finta sagaz antes de resolver seu ataque. Você deve ter a improvisação de emissário finta sagaz para escolher esta improvisação.

Cuidado (Ex)

Como uma reação, quando um inimigo realizar um ataque à distância contra um aliado a até 18 metros de você, você pode avisar esse aliado do perigo. Você deve gastar sua reação quando o inimigo declarar o ataque, mas antes dele realizar a jogada. Seu aliado pode gastar uma reação para receber +4 na CA contra o ataque acionador. Uma vez que o ataque acionador tenha sido resolvido, o aliado cai prostrado.

No 8º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para evitar que seu aliado caia prostrado após o ataque.

Encorajamento Inspirador Acelerado (Ex)

Você pode utilizar encorajamento inspirador como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão embora, quando o fizer, o número de Pontos de Estamina que seu aliado recupera é reduzido pelo seu nível de emissário. Você deve ter a improvisação de emissário encorajamento inspirador para escolher esta improvisação.

Esquivar por Baixo (Ex)

Você pode esquivar por baixo do ataque corpo a corpo de um adversário, fazendo-o ir além do limite e se mover para uma posição mais favorável para você. Você deve realizar a ação defesa total (veja página 246) para utilizar esta habilidade. Se, antes do início de seu próximo turno, um adversário lhe errar com um ataque, como uma reação você pode tentar a manobra de combate reposicionar com +8 de bônus em sua jogada de ataque contra esse adversário.

Foco (Ex)

Como uma ação padrão, você pode encorajar um único aliado a até 18 metros para focar no perigo à frente. Se esse aliado estiver desprevenido ou desorientado, você encerra essa condição. Se as circunstâncias fossem fazer o aliado imediatamente ficar desprevenido ou desorientado novamente, em vez disso você pode suprimir essa condição por 1 rodada.

Improvisação de Longo Alcance (Ex)

Dobre o alcance de suas improvisações com alcance de pelo menos 9 metros.

Provocação Desencorajadora Acelerada (Ex)

Você pode utilizar provocação desencorajadora como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão. Você deve ter a improvisação de emissário provocação desencorajadora para escolher esta improvisação.

6º nível

Você deve ser pelo menos de 6º nível para escolher as seguintes improvisações de emissário.

Atrair Disparos (Ex)

Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para fazer todos os inimigos a até 30 metros sofrerem –4 de penalidade em todos os ataques à distância que realizarem que não tiverem você como alvo até o final de seu próximo turno. Esta penalidade permanece ativa mesmo se você e o inimigo se moverem a mais de 30 metros de distância um do outro e inimigos que não estiverem a 30 metros de você quando utilizou atrair disparos não sofrem a penalidade se aproximarem-se posteriormente.

Improvisações Sagazes (Ex)

A primeira vez que você for gastar Pontos de Determinação em uma de suas improvisações de emissário, reduza o custo em 1 Ponto de Determinação (mínimo 0). Esta habilidade fica disponível novamente sempre que você realizar um descanso de 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina e após um descanso de 8 horas para recuperar Pontos de Determinação, reduzindo o custo de Pontos de Determinação de sua próxima improvisação de emissário após o descanso.

Peguem-no Aprimorado (Ex)

Seu bônus de moral de peguem-no aumenta para +2. Como uma ação padrão, você pode realizar um único ataque contra um alvo a até 18 metros. Você e seus aliados a até 18 metros recebem os benefícios de peguem-no contra esse alvo (aplicando estes efeitos antes de realizar a jogada de ataque). Como em peguem-no, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para conceder este bônus a jogadas de ataque e dano contra todos inimigos a até 18 metros. Você deve ter a improvisação de emissário peguem-no para escolher esta improvisação.

Presta Atenção (Ex)

Quando obtiver sucesso em um teste de Percepção, como uma reação, você pode sinalizar um único aliado a até 18 metros. Esse aliado pode agir como se também tivesse obtido sucesso no teste de Percepção com o mesmo resultado.

8º nível

Você deve ser pelo menos de 8º nível para escolher as seguintes improvisações de emissário.

Anda Logo Aprimorado (Ex)

Você pode utilizar a improvisação de emissário Anda Logo como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão. Você deve ter a improvisação de emissário Anda Logo para escolher esta improvisação.

No 12º nível, você pode utilizar Anda Logo como uma ação padrão e gastar 1 Ponto de Determinação para conceder uma ação padrão em vez de uma ação de movimento.

Cautela Situacional (Ex)

Se preparar uma ação, antes do acionamento selecionado ocorrer, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para alterar tanto o acionamento quanto a ação preparada. Você deve preparar uma ação que use o mesmo tipo de ação que sua ação preparada original ou uma ação inferior. (Por exemplo, se preparou uma ação padrão, você poderia trocá-la para outra ação padrão, uma ação de movimento ou uma ação rápida, e se preparou uma ação de movimento, poderia trocá-la para outra ação de movimento ou uma ação rápida.)

Defesa Desesperada (Ex)

Como uma ação de movimento, você pode fazer com que um aliado adjacente a você não seja considerado indefeso (veja página 276) para o propósito de ações que podem ser realizadas somente contra criaturas indefesas (como um golpe de misericórdia). Este efeito acaba se a criatura deixar de estar adjacente a você ou no começo de seu próximo turno, o que ocorrer primeiro.

Determinação Sustentada (Ex)

Como uma ação de movimento, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para conceder a um aliado a até 18 metros 1 Ponto de Determinação que ele pode gastar para potencializar uma de suas próprias habilidades, mesmo que já tenha gasto todos seus próprios Pontos de Determinação. O aliado deve gastar o Ponto de Determinação antes do início de seu próximo turno; se não o fizer, ele perde o Ponto de Determinação e você ainda perde seus Pontos de Determinação gastos. Você não pode conceder os benefícios desta habilidade ao mesmo aliado novamente até que você e seu aliado tenham recuperado seus Pontos de Determinação após um descanso de 8 horas ou o equivalente.

Especialidade em Ataque (Ex)

Como uma ação de movimento, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para somar seu bônus de especialidade à sua próxima jogada de ataque antes do final de seu turno.

Motivação Oculta (Ex)

Você é especialista em dissimular seus pensamentos e objetivos reais. Sempre que uma criatura fizer um teste de Sentir Motivação para detectar uma mentira sua, a criatura deve jogar duas vezes e usar o pior dos dois resultados. Quando tentar uma jogada de resistência contra um efeito ou habilidade que poderia ler seus pensamentos ou revelar suas motivações, você pode jogar duas vezes e usar o melhor dos dois resultados.

APTIDÕES DE ESPECIALIDADE

Você recebe uma aptidão de especialidade no 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes. Com a exceção de especialidade em perícia adicional, estas aptidões requerem que você tenha especialidade nas perícias que elas afetam, conforme indicado em parênteses após o nome da aptidão.

Analista (Ex; Sentir Motivação)

Você foi ensinado a considerar cuidadosamente suas próprias suposições, tornando mais improvável que atribua motivos falsos a outras criaturas. Quando utilizar Sentir Motivação para detectar mentiras ou discernir uma mensagem secreta, desde que o resultado de seu dado de especialidade não seja um 1, você não supõe que uma declaração verdadeira contém mentiras ou infere informações falsas de uma mensagem secreta mesmo que falhe no teste por 5 ou mais.

Atitude Alterada (Ex; Disfarce)

Você pode ajustar rapidamente sua postura, caminhar e comportamento, além da forma que suas roupas e equipamento lhe caem, fazendo observadores casuais fracassarem em reconhecer sua aparência real. Quando fizer um teste de Disfarce para alterar detalhes menores de sua aparência, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para realizar o teste como uma ação de movimento. Você não reduz a CD em 5 por alterar somente detalhes menores e, se um observador obtiver sucesso em um teste oposto de Percepção que descubra seu disfarce, ele também descobre sua raça verdadeira e quais características você disfarçou. Você não pode utilizar esta habilidade para disfarces mais complexos.

Bem Informado (Ex; Diplomacia)

Você se mantém tão atualizado quanto o possível sobre os eventos e figuras principais de qualquer região em que estiver. Uma vez que tenha estado em um assentamento ou região por pelo menos 24 horas, quando fizer um teste de Diplomacia para obter informação, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para realizar o teste como uma ação rápida (em vez das 1d4 horas normais).

Cirurgião (Ex; Medicina)

Você pode utilizar Medicina para tratar ferimentos letais de um paciente uma vez por dia além das permissões normais pelo equipamento médico que estiver usando. Já que praticar este nível de medicina avançada é difícil e consome tempo, a CD para este tratamento adicional aumenta em 5 e o teste de perícia leva 1 hora.

Disfarce Astuto (Ex; Disfarce)

Quanto fizer um teste inicial de Disfarce, você pode abrir mão de seu dado de especialidade. Em vez disso, a primeira vez que uma criatura descobrir seu disfarce com um teste de Percepção, trate esse resultado como se ele tivesse rolado um 1 natural em seu teste de Percepção. Este benefício se aplica somente uma vez por disfarce. No 9º nível, esta habilidade também se aplica contra a segunda criatura que descobrir seu disfarce.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Erudito Cultural (Ex; Cultura)

Desde que tenha tempo, você pode escolher 20 em testes de Cultura para recordar conhecimento mesmo que não tenha acesso a um terminal de computador ou outros meios de pesquisa.

Especialidade Cautelosa (Ex; veja abaixo)

Escolha uma perícia que você selecionou com especialidade em perícia. Quando escolher 20 (veja página 133) com esta perícia, você pode jogar seu dado de especialidade duas vezes e usar o melhor resultado.

Você pode escolher esta aptidão até três vezes, escolhendo uma perícia diferente selecionada com a característica de classe especialidade em perícia a cada vez.

Especialidade em Perícia Adicional (Ex)

Escolha outra pericia na qual possua pelo menos 1 graduação da lista de perícias que você pode escolher com a característica de classe especialidade; você pode utilizar especialidade com essa perícia. Você pode escolher esta aptidão até três vezes, escolhendo uma perícia diferente a cada vez.

Estudante de Tecnologia (Ex; Engenharia)

Desde que tenha tempo, você pode escolher 20 (veja página 133) em testes de Engenharia para identificar criaturas e tecnologia, mesmo se não tiver acesso a um terminal de computador ou outros meios de pesquisa. Se a criatura ou tecnologia foi criada por um grupo ou indivíduo com quem esteja familiarizado (normalmente inclui quaisquer grandes corporações ou forças armadas), em um teste bem-sucedido você também identifica qual grupo criou o objeto identificado.

Falsificador Especialista (Ex; Computação)

Você possui um banco de dados de selos e modelos eletrônicos predefinidos que lhe permitem forjar um documento oficial em questão de momentos. Quando fizer um teste de Computação para criar uma falsificação, desde que tenha acesso a um computador, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para fazer o teste como uma ação completa (em vez do tempo requerido normal de 1d4 minutos).

Freguês Escorregadio (Ex; Diplomacia)

Quando fizer um teste de Diplomacia, você pode escolher não jogar seu dado de especialidade. Após determinar o resultado do teste, você pode escolher jogar o dado de especialidade e somar o resultado ao total ou abrir mão do dado de especialidade e rerrolar o teste (veja página 243). No 9º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar o teste e somar o resultado de seu dado de especialidade.

Hackear Rapidamente (Ex; Computação)

Quando fizer um teste de Computação para hackear um sistema de computador, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para reduzir o tempo da tentativa pela metade (até o mínimo de 1 rodada). No 9º nível, se hackear o sistema com sucesso, você também pode anular uma única contramedida protegendo esse sistema de computador. Você não pode utilizar esta aptidão para anular uma contramedida do mesmo computador novamente por 24 horas.

Linguista Habilidoso (Ex; Cultura)

Você pode falar e ler um número de idiomas bônus igual às suas graduações em Cultura. Adicionalmente, quando fizer um teste de Cultura para decifrar escritas, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para fazer o teste como uma ação completa (em vez do 1 minuto normal) por aproximadamente 250 palavras ou menos de escrita.

Médico Inspirado (Ex; Medicina)

Quando fizer um teste de Medicina, você pode escolher não jogar seu dado de especialidade. Após determinar o resultado do teste, você pode escolher jogar o dado de especialidade e somar o resultado ao total ou abrir mão do dado de especialidade e rerrolar o teste (veja página 243). No 9º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar o teste e somar o resultado de seu dado de especialidade.

Mentiroso Convincente (Ex; Blefe)

Quando fizer um teste de Blefe, você pode escolher não jogar seu dado de especialidade. Após determinar o resultado do teste, você pode escolher jogar o dado de especialidade e somar o resultado ao total ou abrir mão do dado de especialidade e rerrolar o teste (veja página 243). No 9º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar o teste e somar o resultado de seu dado de especialidade.

Observador Atento (Ex; Sentir Motivação)

Sempre que interagir com uma criatura sob um efeito mental por pelo menos 1 minuto, o MJ faz um teste de Sentir Motivação automático secreto para você sem seu dado de especialidade. Em um sucesso, você fica ciente sobre o efeito mental. Se especificamente solicitar um teste de Sentir Motivação para sentir efeitos mentais, você pode normalmente, em adição a este teste automático, realizar um teste incluindo seu dado de especialidade.

Olhar Ameaçador (Ex; Intimidação)

Quando fizer um teste de Intimidação para desmoralizar adversários, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para tentar desmoralizar brevemente um pequeno grupo como uma ação completa. Você realiza um teste de Intimidação contra adversários a até 18 metros, desde que dois deles não estejam a mais de 6 metros entre si. A CD deste teste é igual à maior CD para desmoralizar qualquer dos adversários. Se você for bem-sucedido, o alvo recebe a condição abalado (veja página 273) por 1 rodada (mesmo que seu resultado supere a CD por 5 ou mais). Uma vez que tenha usado esta habilidade contra uma criatura, ela fica imune a esta aptidão por 24 horas.

Perito em Engenharia (Ex; Engenharia)

Quando realizar um teste de Engenharia para desarmar ou reparar um dispositivo, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para reduzir o tempo da tentativa pela metade.

Presença Inquietante (Ex; Intimidação)

Quando fizer um teste de Intimidação para desmoralizar um oponente, você pode abrir mão de seu dado de especialidade para automaticamente aumentar a duração da condição abalado por 1 rodada em um teste bem-sucedido. No 9º nível, você aumenta a duração em 2 rodadas quando obtiver um sucesso com esta aptidão.

EMBAIXADOR
TEMA: XENOINCURSOR

Você representa um governo específico em assuntos diplomáticos, ocasionalmente fazendo contato com novas formas de vida.

ATRIBUTOS

Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação e fortalece suas perícias sociais e Força faz você acertar mais com suas armas brancas.

IMPROVISAÇÕES DE EMISSÁRIO

Provocação desencorajadora (1º)
Provocação desencorajadora acelerada (4º)
Expressão universal (1º)
Atrair disparos (6º)

APTIDÕES DE ESPECIALIDADE

Erudito cultural
Presença inquietante

TALENTOS

Especialização em Armas (armas brancas avançadas)
Foco em Armas (armas brancas avançadas)
Proficiência com Armas (armas brancas avançadas)

PERÍCIAS

Blefe
Cultura
Diplomacia
Intimidação
Sentir Motivação

MALANDRO
TEMA: FORA DA LEI

Embora seja um criminoso que normalmente se preocupa somente consigo mesmo, seus amigos podem contar com você na hora do aperto.

ATRIBUTOS

Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação e fortalece suas perícias sociais, e Destreza lhe ajuda a permanecer vivo.

IMPROVISAÇÕES DE EMISSÁRIO

Finta sagaz (1º)
Ataque sagaz (4º)
Olhe onde pisa (1º)
Cuidado (4º)

APTIDÕES DE ESPECIALIDADE

Disfarce ardiloso
Mentiroso convincente

TALENTOS

Fintar Aprimorado
Fintar Maior
Foco em Perícia (Blefe)

PERÍCIAS

Blefe
Cultura
Disfarce
Furtividade
Prestidigitação

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

NEGOCIADOR
TEMA: ÍCONE

Você possui um sentido para os negócios e sabe como conseguir o melhor acordo em qualquer situação.

ATRIBUTOS

Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação e fortalece suas perícias sociais e Inteligência lhe permite saber mais sobre aqueles com quem você está lidando.

IMPROVISAÇÕES DE EMISSÁRIO

No rosto não (1º)
Anda logo (4º)
Improvisações sagazes (6º)
Anda logo aprimorado (8º)

APTIDÕES DE ESPECIALIDADE

Erudito cultural
Freguês escorregadio

TALENTOS

Foco em Perícia (Cultura)
Foco em Perícia (Diplomacia)
Iniciativa Aprimorada

PERÍCIAS

Blefe
Cultura
Diplomacia
Profissão (Árbitro)
Sentir Motivação

OFICIAL MILITAR
TEMA: ÁS DA PILOTAGEM

Você é um especialista em comandar tropas e conseguir o máximo de suas forças na ponte de comando de uma nave e no campo de batalha.

ATRIBUTOS

Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar com ataques à distância, enquanto Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação.

IMPROVISAÇÕES DE EMISSÁRIO

Peguem-no (1º)
Fiquem alertas (1º)
Provocação desencorajadora acelerada (4º)
Peguem-no aprimorado (6º)

APTIDÕES DE ESPECIALIDADE

Observador atento
Presença inquietante

TALENTOS

Especialização em Armas (armamento longo)
Foco em Armas (armamento longo)
Proficiência com Armamento Longo

PERÍCIAS

Acrobatismo
Atletismo
Intimidação
Pilotagem
Sentir Motivação

MECÂNICO

PONTOS DE ESTAMINA
6 + modificador de Constituição

6 PV

Você é um mestre das máquinas, de supercomputadores avançados a mecanismos magnéticos simples. Entender como estes dispositivos funcionam lhe dá um entendimento sobre o mundo ao seu redor, permitindo que você construa a maioria de seus equipamentos, contorne defesas poderosas e até mesmo assuma controle de sistemas remotamente. Sua capacidade de programação também lhe dá a habilidade de criar um aliado poderoso, na forma de um implante de inteligência artificial ou um drone robótico que pode auxiliá-lo em várias tarefas. Se houver um computador ou máquina que precisa ser consertado, superado ou destruído, você é o primeiro a entrar em cena. Seja um cientista habilidoso, um engenheiro de espaçonaves ou um técnico de campo de batalha, você não é estranho ao combate – mas achará muito mais razoável ter sua IA ou drone lutando por você.

ATRIBUTO CHAVE

Você se baseia em sua Inteligência para seu conhecimento, perícias e experiência técnica, portanto, Inteligência é seu atributo chave. Um valor de Destreza elevado torna seus ataques à distância mais precisos caso você entre em combate.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
4 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

- Atletismo (For)
- Ciências Naturais (Int)
- Computação (Int)
- Engenharia (Int)
- Medicina (Int)
- Percepção (Sab)
- Pilotagem (Des)
- Profissão (Car, Int ou Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas, armamento de mão e granadas

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-2: MECÂNICO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
1º	+0	+2	+2	+0	Aparelhagem customizada, inteligência artificial, transposição +1
2º	+1	+3	+3	+0	Truque de mecânico
3º	+2	+3	+3	+1	Curto-circuito, especialização em armas
4º	+3	+4	+4	+1	Truque de mecânico
5º	+3	+4	+4	+1	Hackeamento remoto, transposição +2
6º	+4	+5	+5	+2	Truque de mecânico
7º	+5	+5	+5	+2	Aparelhagem especializada, trabalhador milagroso 1/dia
8º	+6	+6	+6	+2	Truque de mecânico
9º	+6	+6	+6	+3	Sobrescrita, transposição +3
10º	+7	+7	+7	+3	Truque de mecânico
11º	+8	+7	+7	+3	Ataque coordenado +1, trabalhador milagroso 2/dia
12º	+9	+8	+8	+4	Truque de mecânico
13º	+9	+8	+8	+4	Aparelhagem avançada, transposição +4
14º	+10	+9	+9	+4	Truque de mecânico
15º	+11	+9	+9	+5	Trabalhador milagroso 3/dia
16º	+12	+10	+10	+5	Truque de mecânico
17º	+12	+10	+10	+5	Ataque coordenado +2, controlar rede, transposição +5
18º	+13	+11	+11	+6	Truque de mecânico
19º	+14	+11	+11	+6	Aparelhagem superior, fantasma na máquina, trabalhador milagroso 4/dia
20º	+15	+12	+12	+6	Mestre da tecnologia, transposição +6, truque de mecânico

APARELHAGEM CUSTOMIZADA (EX) 1º nível

Você cria um kit de ferramentas customizado que pode ser utilizado para hackear sistemas e itens. Sua aparelhagem customizada pode ser configurada para utilizar um encaixe de módulo em sua armadura ou pode ser instalado em um sistema de implante cibernético em seu cérebro (embora possa ser combinado com um conector de dados pelo mesmo preço que instalar um conector normalmente), em seus olhos ou em um braço. Para mais informações sobre implantes, veja o Capítulo 7: Equipamento. Alternativamente, você pode configurá-lo para ser um dispositivo portátil, significando que deve segurá-lo para utilizá-lo efetivamente. Enquanto utiliza esta aparelhagem, você sempre é considerado como tendo a ferramenta ou kit básico apropriado para quaisquer testes de perícia de Computação ou Engenharia que fizer. Alguns truques de mecânico (veja página 71) e mods de drone (veja página 77) requerem o uso de uma aparelhagem customizada. Além disso, você pode utilizar sua aparelhagem customizada como um comunicador pessoal (veja Capítulo 7: Equipamento). Finalmente, se tiver um drone, você pode utilizar sua aparelhagem customizada para se comunicar através de um canal encriptado com seu drone para ordenar comandos à sua IA ou controlá-lo diretamente a uma distância de 750 metros.

Se sua aparelhagem customizada for danificada, destruída, perdida ou roubada, você pode modelar uma nova a partir de um kit de engenharia, kit de hackeamento ou outro kit de ferramentas tecnológico, reconfigurando os materiais em uma nova aparelhagem customizada com 1 hora de trabalho. Você pode ter somente uma aparelhagem customizada ao mesmo tempo. Se criar uma nova aparelhagem customizada, a antiga funciona como um kit de ferramentas normal do tipo que você tiver usado para construí-lo, e não pode mais ser utilizado com seus truques de mecânico.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (EX) 1º nível

Você constrói uma inteligência artificial (ou IA), um programa sofisticado de código auto-motivado que você pode acessar para ajudar em uma variedade de empreitadas. Esta IA é o produto de seu próprio gênio, muito mais avançada e complicada que qualquer outra disponível para venda (embora ele não seja realmente consciente), e somente você conhece os segredos de sua criação e operação. Sua IA pode assumir uma de duas formas: um drone ou um exocórtex. Você deve escolher uma destas formas ao selecionar seu primeiro nível de mecânico, e uma vez escolhida não pode ser alterada.

Drone

Você começa o jogo com um poderoso drone robótico para alojar sua IA. Você constrói e controla este drone, que lhe acompanha em suas aventuras e é capaz de combater, espionar e realizar tarefas especializadas. Conforme você adquire níveis, seu drone avança em sofisticação e recebe habilidades adicionais. Embora o valor de seu drone seja imenso, somente você, com seu conhecimento extensivo de suas peculiaridades e medidas de segurança, é capaz de operá-lo ou repará-lo. Drones sãos detalhados em Drones a partir da página 74.

Exocórtex

Você começa o jogo com um exocórtex, um processador artificial que interage e amplia as funções cognitivas de seu cérebro biológico, que pode auxiliá-lo em uma variedade de tarefas, desde o combate à infiltração digital. Seu exocórtex é implantado em seu corpo ou cérebro físico, similar à uma peça de hardware cibernético, permitindo sua IA acessar sua mente e supri-la com informações. Conforme você adquire níveis, seu exocórtex avança em sofisticação e poder de processamento – veja Exocórtex na página 79. Somente você pode acessar ou interagir com seu exocórtex.

TRANSPOSIÇÃO (EX) 1º nível

Você é perito em invadir sistemas de computador e dispositivos eletrônicos. No 1º nível, você recebe +1 de bônus de intuição em testes de perícias de Computação e Engenharia. No 5º nível, a cada 4 níveis subsequentes, e no 20º nível, este bônus aumenta em 1.

TRUQUE DE MECÂNICO 2º nível

Conforme adquire experiência, você aprende truques que lhe permitem executar maravilhas da engenharia, auxiliar em infiltrações eletrônicas ou otimizar equipamentos. Embora algumas destas coisas você aprenda, outra são pequenos implantes cibernéticos que você faz para si mesmo (sendo que nenhum deles tem custo ou conta em seus limites de implantes). Alguns truques requerem o uso de uma aparelhagem customizada ou outro equipamento.

Você aprende seu primeiro truque de mecânico no 2º nível e aprende um truque de mecânico adicional no 4º nível e a cada 2 níveis subsequentes. Se um truque de mecânico permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de mecânico + seu modificador de Inteligência. Se um truque de mecânico exigir um teste de perícia de um oponente, a CD é igual a 10 + 1,5 × seu nível de classe + seu modificador de Inteligência.

Exceto se especificado o contrário, você não pode aprender truques de mecânico mais de uma vez. A lista de truques de mecânico aparece na página 71.

CURTO-CIRCUITO (EX) 3º nível

Como uma ação padrão, você pode causar curto-circuito em um dispositivo eletrônico, incluindo a maioria das armas de energia à distância, armas brancas com a propriedade especial energizada ou um único módulo de armadura. Isto torna o dispositivo não funcional por 1 rodada. Curto-circuito não faz uma porta, cofre ou outro dispositivo trancado abrir, mas impede que ele seja aberto por 1 rodada. Você deve estar adjacente ao dispositivo para utilizar esta habilidade. Se tiver um drone, em vez disso você pode utilizar esta habilidade em um dispositivo eletrônico adjacente a seu drone. Se tiver um exocórtex com a habilidade hackeamento sem fio, em vez disso você pode utilizar estar habilidade em qualquer dispositivo eletrônico dentro do alcance do hackeamento sem fio. Se você utilizar curto-circuito em um módulo de armadura ou item em posse de alguém, o dono pode tentar uma jogada de Reflexos para anular o efeito (CD = 10 + metade de seu nível de mecânico + seu modificador de Inteligência). Curto-circuito não afeta androides, armaduras energizadas, cibernéticas, drones, robôs ou criaturas com o subtipo tecnológico (todos têm proteções contra este tipo de ataque), ou itens maiores que Médio. Uma vez que um dispositivo sofra um curto-circuito, uma carga estática residual previne esse dispositivo de ser sobrecarregado novamente por 1 minuto.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que essa classe concede proficiência.

HACKEAMENTO REMOTO (EX) 5º nível

Você pode utilizar sua aparelhagem customizada para realizar testes de perícia de Computação e Engenharia a uma distância de 6 metros. No 7º nível, e a cada 2 níveis subsequentes, esta distância aumenta em 3 metros. Um alvo desta habilidade (ou uma criatura escutando ou observando seu alvo) pode realizar um teste de Percepção ou Sentir Motivação (CD = 10 + 1,5 × seu nível de mecânico + seu modificador de Inteligência) para determinar que você é a origem desta atividade.

APARELHAGEM ESPECIALIZADA (EX) 7º nível

Sua aparelhagem customizada foi aprimorada. Sempre que utilizar sua aparelhagem especializada e obtiver sucesso hackeando um computador, você também pode desativar uma contramedida instalada no sistema (exceto firewalls). Além disso, sua aparelhagem customizada agora pode ser utilizada como qualquer kit especializado de 6º nível de item ou inferior e possui as características de um computador com ranque igual à metade de seu nível com o módulo de atualização personalidade artificial, rígido ou segurança I. Ele também possui um gravador de áudio/vídeo. Você pode adicionar módulos ou contramedidas extras à sua aparelhagem customizada pelos preços normais. Veja página 213 para mais informações sobre computadores.

Você também pode utilizar sua aparelhagem customizada para se comunicar através de um canal encriptado com sua nave, permitindo acesso à sua configuração de dados e transponder (veja página 429) a um alcance de 7,5 quilômetros. Se tiver um drone, você pode dar ordens ou controlá-lo diretamente à mesma distância.

TRABALHADOR MILAGROSO (EX) 7º nível

Como uma ação de movimento, você pode reparar dano aos sistemas de uma nave espacial ou modificar uma arma ou armadura para funcionar mais eficientemente. Para usar esta habilidade, você deve ser capaz de manejar o item afetado sem impedimento. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 7º nível, mais uma vez adicional por dia para cada 4 níveis de mecânico que você tiver além do 7º. O efeito exato para esta habilidade depende do objeto ou sistema que você está modificando.

- **Arma:** Você concede +2 de bônus de melhoria às jogadas de ataque e dano de uma arma por 1 minuto.
- **Armadura:** Você concede +2 de bônus de melhoria à CAE e CAC de uma armadura por 1 minuto.
- **Nave Danificada:** Você restaura Pontos de Casco igual ao incremento de PC da plataforma base da nave espacial. Se isto elevar os PC da nave acima de um múltiplo de seu Limiar de Crítico, você pode reparar dano crítico de um sistema a cada múltiplo, reduzindo sua severidade em um passo. Por exemplo, se o Limiar de Crítico de sua nave espacial for 8 e você restaurar 10 PC, reduzindo o dano ao casco de 17 PC para 7 PC, você pode restaurar um sistema de avariado para falhando. Usar esta habilidade durante um combate de naves especiais é sua ação do turno e você pode fazê-lo somente durante a fase de engenharia. Veja a página 292 para mais sobre fabricação de naves e a página 320 para mais sobre dano em naves.

SOBRESCRITA (EX) 9º nível

Sua característica de classe curto-circuito agora afeta androides, drones, robôs e criaturas com o subtipo tecnológico, que devem obter sucesso em uma jogada de Vontade (CD = 10 + metade de seu nível de mecânico + seu modificador de Inteligência) ou ficam pasmos por 1 rodada. Se o alvo falhar em sua jogada de resistência por 10 ou mais, ela não fica pasma e você pode ditar suas ações por 1 rodada, embora estas ações não possam ser obviamente autodestrutivas. Uma vez que uma criatura tenha tentado uma jogada de resistência contra este ataque (independentemente do resultado) ela fica imune a ele por 24 horas.

ATAQUE COORDENADO (EX) 11º nível

Se tiver um drone, sempre que realizarem ataques contra o mesmo alvo, cada um de vocês recebe +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de ataque. Se tiver um exocórtex, sempre que você e seu exocórtex tentarem hackear um sistema, cada um de vocês recebe +1 de bônus de circunstância nos testes para obter acesso. Em ambos os casos, este bônus aumenta para +2 no 17º nível.

APARELHAGEM AVANÇADA (EX) 13º nível

O computador de sua aparelhagem customizada recebe um firewall como contramedida bônus (veja página 217). Este firewall não tem custo adicional nem conta no número máximo de contramedidas que sua aparelhagem customizada pode ter e pode defender um módulo ou grupo de módulos já protegidos por um firewall.

Além disso, você pode utilizar sua aparelhagem customizada para se comunicar através de um canal encriptado com sua nave, permitindo acessar seus sensores, controlar seus sistemas de segurança e preparar seus motores para decolagem (bem como utilizar as funções de comunicador encriptadas de sua aparelhagem especializada) ao alcance de 75 quilômetros. Se tiver um drone, você pode dar ordens ou controlá-lo diretamente através de um canal encriptado à mesma distância.

CONTROLAR REDE (EX) 17º nível

Você é capaz de operar múltiplas IAs, uma em um drone e uma em um exocórtex. Você deve dividir seu nível de mecânico entre estas IA, e cada uma recebe habilidades baseadas no número de níveis atribuídos a ela. Cada vez que adquirir um nível de mecânico, você pode alterar a distribuição de níveis entre estas IAs utilizando sua aparelhagem customizada após 24 horas de trabalho ininterrupto. Embora cada IA possa agir independentemente dos limites desta habilidade, você pode controlá-las normalmente (embora possa controlar diretamente somente uma IA de cada vez). Se o número de níveis atribuídos a seu exocórtex for menor que seu nível de mecânico, seu exocórtex concede um aumento menor em seu bônus base de ataque quando usar rastreamento de combate, conforme listado na tabela abaixo. Você recebe habilidades de exocórtex adicionais normalmente, tais como hackeamento sem fio e multitarefa, baseado no nível que você atribuir a ele.

NÍVEIS ATRIBUÍDOS	AUMENTO NO BBA
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17-20	+5

APARELHAGEM SUPERIOR (EX) 19º nível

O computador de sua aparelhagem customizada adquire bloqueio e limpar dados como contramedidas bônus. Você pode utilizar sua aparelhagem customizada normalmente mesmo quando seu bloqueio estiver ativo (você possui autorização especial para acessá-la sob quaisquer circunstâncias) e embora dados limpos não possam ser recuperados por qualquer pessoa (como se o módulo de dados estivesse destruído), você pode recuperá-los automaticamente com 8 horas de trabalho. Estas contramedidas não têm custo adicional e não contam no número máximo de contramedidas que sua aparelhagem customizada pode ter.

Além disso, você pode utilizar sua aparelhagem customizada para se comunicar através de um canal encriptado com sua nave com alcance planetário e sua órbita próxima, permitindo que você a pilote remotamente de um ponto a outro no mesmo planeta e em sua órbita (bem como utilizar as funções de comunicador encriptadas de sua aparelhagem especializada e avançada com o mesmo alcance). Se tiver um drone, você pode ordenar comandos ou controlá-lo diretamente através de um canal encriptado à mesma distância.

FANTASMA NA MÁQUINA (EX) 19º nível

Quando utilizar sua característica de classe sobrescrita para afetar um androide, drone, robô ou criatura com o subtipo tecnológico, um alvo que falhar em sua jogada de resistência por qualquer quantidade não fica pasmo, mas você pode ditar suas ações por 1 rodada, embora estas ações não possam ser obviamente autodestrutivas. Uma vez que uma criatura tenha tentado uma jogada de resistência contra este ataque (independentemente do resultado), ela fica imune a ele por 24 horas, exceto se você gastar 1 Ponto de Determinação. Você pode continuar a gastar Pontos de Determinação desta maneira cada rodada para tornar a criatura suscetível a sobrescrita novamente.

MESTRE DA TECNOLOGIA (EX) 20º nível

Você é um mestre da tecnologia. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para criar qualquer arma, armadura ou item tecnológico à razão de 1 minuto por nível do item ou gastar 1 Ponto de Determinação para converter qualquer arma ou armadura tecnológica existente em outra arma ou armadura de mesmo ou menor valor à razão de 1 minuto por nível do item. Isto utiliza as regras normais de criação apresentadas na página 235, mas o item sendo convertido conta como seu valor total em componentes de criação. Você não pode converter uma arma de uma mão em uma arma de duas mãos. Quando converter um item em outro mais barato, qualquer valor em excesso é perdido e não pode ser recuperado ao converter o item de volta.

TRUQUES DE MECÂNICO

Você aprende seu primeiro truque de mecânico no 2º nível e um truque adicional a cada 2 níveis subsequentes. Todos os truques de mecânico requerem que você tenha um nível de mecânico mínimo e são organizados de acordo. Alguns truques de mecânico requerem que você satisfaça outros pré-requisitos, tal como ter outros truques.

2º nível

Você deve ser de 2º nível ou superior para escolher estes truques de mecânico.

Correção Rápida (Ex)

- Quando tentar corrigir um sistema em uma nave espacial, você reduz em um o número de ações requeridas para fazê-lo. Isto não reduz o tempo necessário para corrigir um sistema falhando, mas você pode corrigir dois sistemas com uma ação.

Desvio Neural (Ex)

- Uma vez por dia, como uma reação quando falhar em uma jogada de resistência contra um efeito mental, você pode desviar esse efeito para seu exocórtex. Quando o fizer, você não é afetado pelo efeito mental, mas pela duração normal desse efeito você perde o talento Foco em Perícia concedido pelo módulo de memória de seu exocórtex e não pode utilizar quaisquer habilidades dele de forma nenhuma (incluindo quaisquer proficiências e mods que ele lhe concede). Quando um efeito mental é desviado para o exocórtex, magias como *dissipar magia* ou *quebrar encantamento* podem ser conjuradas para encerrar o efeito como se você estivesse sendo afetado por ele. Uma vez que a duração do efeito mental tenha se encerrado, seu exocórtex volta a funcionar normalmente. Você deve ter um exocórtex para aprender este truque.

Diretório de Hackeamento (Ex)

- Sempre que tentar hackear um sistema e falhar no teste, você imediatamente fica ciente de quaisquer contramedidas que foram ativadas devido à sua falha. Você pode então selecionar uma destas contramedidas e fazer outro teste de Computação (com a mesma CD que o original). Se obtiver sucesso neste segundo teste, você pode prevenir essa contramedida de ser ativada, como se nem tivesse tentado acessar o sistema. Quaisquer outras contramedidas têm seus efeitos normais.

Energia Portátil (Ex)

- Você pode utilizar sua aparelhagem customizada para fornecer energia limitada por até 1 minuto ao sistema de um computador ou nave espacial sem alimentação. Se este sistema for parte de uma rede muito maior, este truque não fornece energia para a rede inteira, somente para um ponto de acesso limitado (normalmente um terminal), o que poderia limitar bastante sua funcionalidade. Uma vez que tenha utilizado energia portátil em um sistema, você não pode fazê-lo novamente nesse sistema por 24 horas.

Escudo de Energia (Ex)

- Como uma ação padrão, você pode utilizar sua aparelhagem customizada para ativar um escudo de energia ao seu redor. Este escudo lhe concede Pontos de Vida temporários igual a seu modificador de Inteligência mais seu nível de mecânico. O escudo permanece ativo por 1 minuto por nível de mecânico ou até todos seus Pontos de Vida temporários serem exauridos, o que ocorrer primeiro. Uma vez usada, você não pode usar esta habilidade novamente até gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos; seu escudo se desativa automaticamente durante este período de descanso.

Forçar Performance (Ex)

- Você aperfeiçoou a performance do tempo de resposta de sua IA ao máximo. Você recebe +2 de bônus de intuição em testes de iniciativa e você (se tiver um exocórtex) ou seu drone (se tiver um drone) recebe +2 de bônus de intuição em jogadas de Reflexos.

Hackeamento Distrativo (Ex)

- Você pode hackear um computador a até 9 metros de um adversário para distraí-lo com um barulho ou imagem súbita. Você deve ser capaz de acessar o computador (se ele for seu ou se estiver dentro do alcance para ser acessado manualmente ou através de hackeamento remoto). Isto funciona como uma ação de fintar, exceto que utiliza sua Computação em vez de Blefe, portanto, você pode aplicar os benefícios de Fintar Aprimorado e Fintar Maior se os possuir.

Processador de Dados Visuais (Ex)

- Você nota mesmo as menores alterações em movimento, temperatura e vibração, recebendo o bônus de intuição de sua característica de classe transposição em testes de perícia de Percepção.

Processador de Visão Noturna (Ex)

- Seu processador de dados visuais lhe permite ver melhor em condições de má iluminação, concedendo-lhe visão na penumbra e visão no escuro a um alcance de 18 metros. Você deve ter o truque de mecânico processador de dados visuais para aprender este truque.

Reparar Drone (Ex)

- Quando gastar 10 minutos para reparar seu drone, você repara 25% de seus Pontos de Vida máximos em vez de 10%. Você deve ter um drone para aprender este truque.

Reparo Rápido (Ex)

- Quando tentar reparar um item, você pode fazê-lo na metade do tempo normalmente requerido (até o mínimo de uma ação completa).

Sobrecarga de Aparelhagem (Ex)

- Como uma ação padrão, você pode utilizar sua aparelhagem customizada para sobrecarregar e atacar com uma arma de energia à distância ou uma arma branca com a propriedade especial energizada (veja página 181) que você estiver segurando. Se acertar, você causa 1d6 de dano adicional do mesmo tipo que a arma causa normalmente. Este ataque usa três vezes o número de cargas da bateria ou célula de energia normalmente usados e não pode ser utilizado se a arma não tiver cargas o suficiente. Este truque não tem efeito em uma arma sem bateria ou célula de energia. Em vez disso, você pode utilizar esta habilidade como uma ação de movimento em uma arma energizada tocada desapossada ou apossada por um aliado para conceder o mesmo efeito ao próximo ataque dessa arma antes do início de seu próximo turno.

Sobrecarregar Arma (Ex)

- Como uma ação completa ou uma ação de movimento gastando 1 Ponto de Determinação, você pode fazer uma arma energizada (seja uma arma à distância de energia ou uma arma branca com a propriedade especial energizada) em sua posse explodir. Você pode usar a arma como se ela fosse uma granada do nível de item da arma ou inferior que causa o tipo de dano normal da arma, exceto que a arma possui um incremento de distância de apenas 3 metros, a menos que seja uma arma de arremesso. Se alguém tentar atacar com a arma, ela explode como uma granada centrada no usuário e o usuário não recebe uma jogada de Reflexos para anular o efeito da granada (se houver). Uma vez que você tenha preparado a arma para explodir desta forma, é difícil reverter o efeito, requerendo 8 horas de trabalho e um teste de Engenharia bem-sucedido (CD = 15 + seu bônus de Engenharia); falhar no teste por 5 ou mais detona a arma. Depois de detonada, a arma é destruída como uma granada.

8º nível

Você deve ser de 8º nível ou superior para escolher estes truques de mecânico.

Energia Resistente (Ex)

- Mesmo quando seu escudo de energia estiver inativo, a energia ambiente lhe protege de um tipo específico de ataque de energia. Escolha ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Você adquire resistência 5 contra esse tipo de energia. Você deve ter o truque de mecânico escudo de energia para aprender este truque.

Forçar Hiper-performance (Ex)

- Você aprimora o tempo de resposta de sua IA ainda mais. Se tiver um drone, ele recebe +1 de bônus de intuição na CA. Além disso, se seu drone for sujeito a um ataque que normalmente permite uma jogada de Reflexos para metade do dano, ele não sofre dano se obtiver sucesso em sua jogada de resistência. Se tiver um exocórtex, você recebe +1 de bônus de intuição na CA. Além disso, sempre que falhar em uma jogada de resistência de Reflexos, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar a jogada de resistência (veja

página 243) e usar o melhor resultado. Você deve ter o truque de mecânico forçar performance para aprender este truque.

Fundir-se com Drone (Ex)

- Como uma ação completa enquanto estiver em contato com seu drone, você pode reconfigurá-lo como um traje mecânico (ou um aparato tipo mochila, para um drone flutuante Minúsculo) que você pode vestir. Enquanto estiver nesta forma, o drone não pode realizar ações ou utilizar qualquer de suas habilidades, mas você recebe as mods blindagem redutiva se tiver um drone combatente, camuflagem reativa (e campo de invisibilidade se seu drone tiver) se tiver um drone furtivo ou sistema de voo se tiver um drone flutuante. Você pode encerrar a fusão e retornar o drone à sua forma normal como uma ação completa. Embora ele normalmente possa agir em seu turno logo após você, o drone não pode realizar ações nesse turno além de ser transformado de volta.

Intrusão Fantasma (Ex)

- Sempre que utilizar a perícia Computação para acessar um sistema e falhar em superar suas defesas por 4 ou menos, você não aciona quaisquer contramedidas e não é criado um registro de sua tentativa. Se falhar por 5 ou mais, quaisquer contramedidas têm efeito contra você normalmente.

Olho de Engenheiro (Ex)

- Quando estiver a até 3 metros de uma máquina ou computador travado ou em mau funcionamento, você recebe um teste livre de Computação, Engenharia ou Percepção (conforme decidido pelo MJ) para notar a trava ou defeito, esteja você olhando ativamente ou não. Além disso, devido ao íntimo conhecimento de sua nave, você recebe um destes testes sempre que embarcar nela para perceber se há algo de errado em seus sistemas.

Processador Transpositivo de Invisibilidade (Ex)

- Seu processador de dados visuais agora lhe permite ver criaturas invisíveis como *ver invisibilidade*. Você deve ter o truque de mecânico processador de dados visuais para aprender este truque.

Projetor Holográfico (Ex)

- Sua aparelhagem customizada pode projetar imagens holográficas como uma ação padrão sempre que você quiser como *imagem holográfica* de 2º nível, exceto que ela pode falar e possui um alcance de apenas 36 metros.

Reforçar Escudo (Ex)

- Seu escudo de energia lhe concede Pontos de Vida temporários igual a seu modificador de Inteligência + o dobro de seu nível de mecânico. Além disso, se já tiver usado seu escudo, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usá-lo novamente sem precisar recuperar Pontos de Estamina primeiro. Isto recarrega os Pontos de Vida temporários de seu escudo para o total. Você deve ter o truque de mecânico escudo de energia para aprender este truque.

Robatebô (Ex)

- Você está sempre construindo robôs rudimentares em seu tempo livre e pode usá-los para reconhecimento. Criar um robatebô gasta 10 minutos e 1 Ponto de Determinação. Um robatebô é um constructo tecnológico Pequeno, sua CAE e CAC são iguais a 10 + seu nível de mecânico e ele possui 1 Ponto de Vida por nível de mecânico que você tiver (e nenhum Ponto de Estamina). Ele possui velocidade em terra de 9 metros e você pode controlar seus movimentos com sua aparelhagem customizada como uma ação de movimento. Ele possui uma câmera que transmite dados visuais e auditivos para sua aparelhagem. O robatebô utiliza seus bônus de jogadas de resistência se necessário. Ele é destreinado em todas as perícias e possui +0 de bônus em todas elas, embora você possa utilizar sua própria perícia Percepção quando examinar os dados da transmissão. Depois de criado, o robatebô dura por 1 minuto por nível de mecânico que você tiver antes de se desmontar ou ser destruído.

Sobrecarga de Aparelhagem Aprimorada (Ex)

- O dano adicional de seu truque de mecânico sobrecarga de aparelhagem aumenta para 2d6. Você deve ter o truque de mecânico sobrecarga de aparelhagem para escolher este truque.

14º nível

Você deve ser de 14º nível ou superior para escolher estes truques de mecânico.

Energia Resistente Aprimorada (Ex)

- Escolha um tipo de energia adicional de energia resistente. Você adquire resistência 15 contra este tipo de energia e o original de sua habilidade. Você deve ter os truques de mecânico energia resistente e escudo de energia para aprender este truque.

Forçar Ultra-performance (Ex)

- Se tiver um drone, você pode conceder os efeitos de *rapidez* a ele por 1 minuto como uma ação de movimento. Se tiver um exocórtex, você pode receber os efeitos de *rapidez* por 1 minuto como uma ação de movimento. Uma vez que você ou seu drone tenha utilizado esta habilidade, ela não pode ser utilizada novamente até gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos. Você deve ter os truques de mecânico forçar hiper-performance e forçar performance para escolher este truque.

Entusiasta de Mods (Ex)

- Você pode gastar 24 horas de trabalho ininterrupto para trocar todas as mods de seu drone ou exocórtex a qualquer momento, mesmo se não tiver adquirido um nível. Quaisquer outras características do drone (como seu chassi ou talentos adicionais) ainda podem ser alteradas somente quando você adquire um nível.

Mod Extra (Ex)

- Se tiver um drone, seu drone recebe uma mod básica adicional. Se tiver um exocórtex, você recebe uma mod básica adicional. Ela não pode ser uma mod básica selecionada uma segunda vez como uma mod avançada. Você pode reconstruir esta mod extra quando adquirir um nível de mecânico por qualquer outra mod, mas não pode reconstruir esta mod para convertê-la em uma versão avançada.

Projetor Impeditivo de Invisibilidade (Ex)

- Como uma ação de movimento, você pode utilizar o projetor holográfico de sua aparelhagem customizada em uma sobreposição direta sobre uma criatura invisível a até 36 metros, o computador de sua aparelhagem customizada move a imagem para seguir a criatura invisível, efetivamente anulando a invisibilidade da criatura enquanto ela permanecer a até 36 metros de você. Se mover-se além do alcance, ela quebra o efeito até você utilizar esta habilidade novamente. Você deve

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ter os truques de mecânico processador de dados visuais, processador transpositivo de invisibilidade e projetor holográfico para aprender este truque.

Sabotador (Ex)

- Sempre que utilizar a perícia Engenharia para sabotar ou desativar um dispositivo, você pode rolar duas vezes e usar o melhor resultado. Além disso, se tiver as ferramentas apropriadas (incluindo sua aparelhagem customizada), executar estas tarefas gasta metade do tempo normal, até um mínimo de 1 ação de movimento.

Sobrecarga de Aparelhagem Superior (Ex)

- O dano adicional de seu truque de mecânico sobrecarga de aparelhagem aumenta para 4d6. Você deve ter os truques de mecânico sobrecarga de aparelhagem e sobrecarga de aparelhagem aprimorada para escolher este truque. Você pode selecionar este truque várias vezes. Cada vez que o selecionar após a primeira, aumente o dano em 1d6 (até um máximo de 7d6 se selecioná-lo quatro vezes).

DRONES

Se escolher drone como a opção de sua inteligência artificial, você começa o jogo com um drone robótico projetado por você. Veja Construindo seu Drone abaixo para instruções sobre criar seu drone.

Todos os drones têm tendência neutra e os mesmos sentidos que um humano normal. Um drone é considerado um constructo com o subtipo tecnológico para o propósito de magias e efeitos que o tiverem como alvo. Seu drone fala os mesmos idiomas que você. Seu drone é proficiente com armamento de mão ou armas brancas básicas, à sua escolha, e recebe especialização nesse tipo de armas quando você alcançar o 3º nível.

Como a maioria dos constructos, um drone nunca recupera dano sozinho. Se um drone for reduzido a 0 Pontos de Vida, ele fica inativo até ser restaurado a 1 Ponto de Vida ou mais. Se um drone sofrer dano de um único ataque igual ou maior que seus Pontos de Vida máximos enquanto está com 0 PV, o drone é destruído.

Uma vez por dia, um mecânico pode gastar 10 minutos para reparar seu drone, que então recupera 10% de seus Pontos de Vida máximos. Adicionalmente, a qualquer momento que um mecânico fizer um descanso de 10 minutos e gastar um Ponto de Determinação para recuperar seus Pontos de Estamina, ele também pode escolher reparar seu drone como parte desse mesmo período de tempo. Esta é uma exceção às regras normais de que você não pode realizar quaisquer atividades enquanto realiza um descanso de 10 minutos para recuperar seus Pontos de Estamina.

Se seu drone for destruído ou perdido, você retém sua mente e todas suas sub-rotinas em sua aparelhagem customizada e pode substituir seu corpo de graça utilizando sua aparelhagem customizada após 24 horas de trabalho ininterrupto. Você pode realizar um descanso de 8 horas durante cada 24 horas gastas trabalhando, mas qualquer outra interrupção maior que uma conversa requer que você adicione 12 horas ao tempo requerido para reconstruir seu drone. Além disso, toda vez que adquirir um nível de mecânico, você pode reconstruir seu drone desde o projeto com a mesma quantidade de trabalho, permitindo que você altere qualquer outra das escolhas feitas para seu drone (incluindo atributos, chassi, mods, perícias e talentos).

CONSTRUINDO SEU DRONE

Construir um drone é um processo de várias etapas. Primeiro, escolha o chassi do drone, que junto de seu nível de mecânico determina suas estatísticas base. Depois, escolha suas habilidades especiais e talentos. Por fim, selecione as modificações ("mods") de seu drone, que lhe concedem habilidades adicionais e permitem que você o customize completamente.

Além destes aspectos determinados pelo chassi e mods de seu drone, os detalhes exatos da aparência e personalidade dele são determinados por você.

Chassi de Drone

Cada drone tem um de três tipos de chassi que determina seu tamanho, estatísticas e mods iniciais, bem como o visual e tema geral do drone. Estes tipos de chassi são combatente, flutuante e furtivo, e são apresentados na página 75. Cada um é organizado da seguinte forma, utilizando os termos abaixo.

- **Tamanho:** Este é o tamanho base de seu drone. Independentemente das mods que você escolher, o tamanho dele não muda.
- **Velocidade:** Isto mostra a velocidade em terra do drone e velocidades para quaisquer tipos adicionais de movimento.
- **CA:** Estas são a Classe de Armadura de Energia (CAE) e Classe de Armadura Cinética (CAC) para este chassi. Some o bônus na CA da Tabela C–3 e o modificador de Destreza de seu drone a estes números para determinar a CAE e CAC do drone.
- **Resistência Boa:** Esta é a melhor jogada de resistência de seu drone. Esta jogada de resistência utiliza a progressão de bônus Resistência Boa da Tabela C–3.
- **Resistências Ruins:** Estas são as piores jogadas de resistência de seu drone. Estas jogadas de resistência utilizam a progressão de bônus Resistências Ruins da Tabela 4–3.
- **Atributos:** Isto mostra os atributos base do drone. Drones não possuem valor de Constituição. Quaisquer CDs ou outras estatísticas baseadas em um valor de Constituição tratam o drone como se ele tivesse Constituição 10 (nenhum bônus ou penalidade). Drones não podem usar itens que concedem aumentos adicionais de atributos.
- **Unidade de Perícia Bônus:** Alguns chassis vêm programados com conhecimento de uma perícia que faz parte do próprio chassi. Esta perícia é uma perícia de classe para seu drone e ele recebe graduações nessa perícia igual a seu nível de mecânico. Seu drone pode utilizar esta perícia quando não está sob seu controle direto. Esta perícia é somada à recebida pela habilidade unidade de perícia (veja página 76). Você não pode alterar esta unidade de perícia quando adquire níveis ou quando reconstrói seu drone, exceto se escolher um novo chassi. Se um chassi não possui uma seção de unidade de perícia, ele não recebe uma unidade de perícia bônus.
- **Mods Iniciais:** Cada chassi vem com mods iniciais que fazem parte do chassi em si. Estas mods são adicionadas às que um drone recebe por nível. Você não pode alterar estas mods quando adquire níveis ou reconstrói seu drone, exceto se escolher um novo chassi. A lista de mods aparece na página 77.

Estatísticas Base de Drone

As habilidades de seu drone são determinadas pelo seu nível de mecânico (ou pelo nível atribuído a ele através da habilidade controlar rede) e as mods que você selecionar. A Tabela 4–3 na página 76 determina muitas das estatísticas base de seu drone. Estas estatísticas base modificam as estatísticas iniciais determinadas pelo chassi do drone. Os termos utilizados na Tabela 4–3 são os seguintes.

- **Nível de Classe:** Isto é igual a seu nível de mecânico. Se tiver a característica de classe controlar rede e atribuir menos níveis do que tiver a seu drone, as estatísticas base do drone são determinadas pelo nível a ele atribuído.
- **Pontos de Vida:** Este é o máximo de Pontos de Vida do drone.

Para os propósitos de magias e outros efeitos baseados em Nível de Desafio ou nível, os Níveis de Desafio ou níveis equivalentes de seu drone são iguais a seu nível de mecânico (ou ao nível atribuído a ele através da habilidade controlar rede). Drones não possuem Pontos de Estamina.

- **Bônus Base de Ataque:** Este é o bônus base de ataque do drone.
- **Classe de Armadura:** Some o bônus listado e o modificador de Destreza do drone aos valores base de Classe de Armadura listados em seu chassi para determinar a CAE e CAC total do drone. Seu drone não pode vestir armaduras de qualquer tipo e você não pode aumentar a CA dele sem selecionar as mods apropriadas.
- **Bônus de Resistência Bom, Bônus de Resistência Ruins** Estes são os bônus base de jogadas de resistência do drone. Cada tipo de chassi designa qual jogada de resistência utiliza o valor de resistência boa e quais utilizam o valor de resistências ruins.
- **Aumento de Atributos:** Aumente dois dos atributos de seu drone, conforme designado por seu chassi, por este valor.
- **Talentos:** Este é o total de talentos do drone. Você pode selecionar os talentos de um drone dentre os listados em Talentos de Drone na página 76. Um drone não pode selecionar um talento que requeira um bônus base de ataque de +1 até receber seu segundo talento no 3º nível.
- **Mods:** Este é o número de modificações customizadas que você pode adicionar a seu drone.
- **Especial:** Seu drone recebe estas habilidades quando você alcança (ou atribui através de controlar rede) o nível apropriado, conforme listado na tabela. Estas habilidades são descritas na seção abaixo.

Habilidades Especiais de Drone

Seu drone recebe as seguintes habilidades nos níveis indicados.

Controle Mestre 1º nível

Como uma ação de movimento, você pode controlar diretamente seu drone. Isto permite ao drone realizar uma ação de movimento e qualquer ação padrão neste turno (uma de seu controle e uma de sua IA limitada). Se você também gastar uma ação rápida, seu drone também ganha uma ação rápida ou pode combinar todas suas ações em uma ação completa. Seu drone deve ser capaz de vê-lo, ouvi-lo ou estar ao alcance de sua aparelhagem customizada para que você possa controlá-lo diretamente.

IA Limitada 1º nível

Cada rodada em seu turno, após você ter agido, seu drone pode realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão para atacar (seu drone não faz um teste de iniciativa separado). Você deve ser capaz de ordenar comandos simples a seu drone, mas não precisa gastar ações para dar estas ordens. Para receber estes comandos, seu drone deve ser capaz de vê-lo, ouvi-lo ou estar ao alcance de sua aparelhagem customizada. Se você ficar inconsciente ou irresponsivo de outra forma, ou se seu drone estiver fora de alcance, seu drone não pode realizar quaisquer ações até que você seja capaz de comandá-lo ou quando ele retornar a seu alcance.

Mods Básicas 1º nível

Você pode escolher qualquer das mods na lista de mods básicas sempre que seu drone receber uma nova mod. Exceto se especificado o contrário, você não pode instalar uma mesma mod mais de uma vez. A lista das mods básicas começa na página 77.

CHASSIS DE DRONE

DRONE COMBATENTE

Maior que as outras opções de chassi, o drone combatente se move pelo solo e é aparelhado com rodas, esteiras, pernas ou alguma forma similar de propulsão. Este drone é projetado especificamente para batalha. Ele possui um corpo armadurado e várias montagens de arma, permitindo-o acumular uma variedade de armamentos.

Estatísticas Iniciais

Tamanho Médio
Velocidade 9 metros
CA CAE 10, CAC 13
Resistência Boa Fortitude
Resistências Ruins Reflexos, Vontade
Atributos For 14, Des 12, Con –, Int 6, Sab 10, Car 6
Aumento de Atributos Força, Destreza
Mods Iniciais blindagem redutiva, montagem de arma ou braço de arma branca (até 2 em qualquer combinação), proficiência com armas

DRONE FLUTUANTE

A menor das opções de chassi, o drone flutuante é feito de uma estrutura leve equipada com pequenos jatos, rotores e turbinas ou alguma forma similar de propulsão aérea (pernas pequenas ou rodas proporcionam propulsão em terra). Este drone pode voar em um ritmo bom e evitar obstáculos, mas não é muito furtivo.

Estatísticas Iniciais

Tamanho Minúsculo
Velocidade 9 metros, voo 9 metros (mediano)
CA CAE 11, CAC 11
Resistência Boa Reflexos
Resistências Ruins Fortitude, Vontade
Atributos For 6, Des 16, Con –, Int 6, Sab 8, Car 6
Aumento de Atributos Destreza, Sabedoria
Mods Iniciais montagem de arma, sistema de voo (×2, incluído em sua velocidade)

DRONE FURTIVO

Liso e coberto por uma liga que absorve luz, o drone furtivo caminha pelo solo com várias pernas pequenas, rodas silenciadas, um colchão de ar ou alguma forma similar de propulsão. Este drone se especializa em furtividade e infiltração e pode desaparecer de vista quase completamente desde que permaneça perfeitamente imóvel.

Estatísticas Iniciais

Tamanho Pequeno
Velocidade 12 metros, escalada 6 metros
CA CAE 10, CAC 12
Resistência Boa Reflexos
Resistências Ruins Fortitude, Vontade
Atributos For 12, Des 14, Con –, Int 6, Sab 10, Car 6
Aumento de Atributos Destreza, Sabedoria
Mods Iniciais camuflagem reativa, garras de escalada, montagem de arma

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TABELA 4-3: ESTATÍTICAS BASE DE DRONE

NÍVEL	PVS	BBA	CA	RESISTÊNCIA BOA	RESISTÊNCIAS RUINS	ATRIBUTOS	TALENTOS	MODS	HABILIDADES ESPECIAIS
1º	10	+1	+0	+2	+0	–	1	1	Controle mestre, IA limitada, modificações básicas, unidade de perícia
2º	20	+2	+1	+3	+0	–	1	1	–
3º	30	+3	+2	+3	+1	–	2	2	–
4º	40	+3	+3	+3	+1	+1	2	2	–
5º	50	+4	+4	+4	+1	–	2	3	–
6º	60	+5	+5	+4	+1	–	3	3	–
7º	70	+6	+6	+5	+2	+1	3	4	IA experiente
8º	80	+6	+7	+5	+2	–	3	4	–
9º	90	+7	+8	+5	+2	–	4	5	–
10º	100	+8	+9	+6	+2	+1	4	5	Núcleo de energia atualizado
11º	110	+9	+9	+6	+3	–	5	6	Modificações avançadas
12º	120	+9	+10	+6	+3	–	5	6	–
13º	130	+10	+11	+7	+3	+1	5	7	–
14º	140	+11	+12	+7	+3	–	6	7	–
15º	150	+12	+13	+8	+4	–	6	8	–
16º	160	+12	+14	+8	+4	+1	6	8	–
17º	170	+13	+15	+8	+4	–	7	9	–
18º	190	+14	+16	+9	+4	–	7	9	–
19º	210	+15	+17	+9	+5	+1	8	10	–
20º	230	+15	+18	+9	+5	–	8	10	IA verdadeira

Unidade de Perícia 1º nível

Escolha uma das seguintes perícias: Acrobatismo, Atletismo, Computação, Engenharia, Furtividade ou Percepção. Esta é uma perícia de classe para seu drone e ele recebe graduações na perícia escolhida igual a seu nível de classe. Seu drone pode utilizar esta perícia quando não estiver sob seu controle direto. Você pode alterar a unidade de perícia de seu drone sempre que reconstruí-lo desde o projeto. Adicionalmente, sempre que você controlar diretamente seu drone, ele pode utilizar qualquer uma de suas graduações de perícia que você desejar, desde que tenha as ferramentas apropriadas para fazê-lo (um drone sem braços manipuladores não pode utilizar Engenharia para desativar um dispositivo, por exemplo).

IA Experiente 7º nível

A IA de seu drone ficou mais sofisticada, concedendo a ele uma rotina de combate mais robusta quando não estiver sob seu controle direto. Cada rodada em seu turno, o drone pode realizar uma ação de movimento, uma ação padrão para atacar ou um ataque total (esta última opção o permite disparar mais de uma vez se ele tiver as armas necessárias para fazê-lo). O drone sofre –6 de penalidade para ataques totais realizados sem seu controle direto em vez dos –4 normais. Como em IA limitada, você ainda deve estar consciente e dentro do alcance.

Núcleo de Energia Atualizado 10º nível

Seu drone adquire uma reserva de Pontos de Determinação igual à metade dos níveis que ele tiver (mínimo 1). Seu drone pode gastar 1 Ponto de Determinação para realizar um ataque total sem requerer seu controle direto e com somente os –4 de penalidade normais para um ataque total em vez dos –6 de penalidade. Seu drone recupera Pontos de Determinação após 8 horas de descanso normalmente.

Mods Avançadas 11º nível

Você pode escolher qualquer das mods na lista de mods avançadas sempre que seu drone receber uma nova mod (além daquelas da lista de mods básicas). Seu drone sempre deve possuir pelo menos 5 mods da lista básica antes de acrescentar quaisquer mods avançadas, mesmo se reconstruir seu drone após ele receber esta habilidade. A lista de mods avançadas aparece na página 78.

IA Verdadeira 20º nível

A IA de seu drone pode agir com autonomia completa. Cada rodada em seu turno, o drone pode realizar um conjunto completo de ações (seja uma ação completa ou uma ação de movimento, uma ação padrão e uma ação rápida) sem requerer seu controle direto e realizar ataques totais sem seu controle direto com os –4 de penalidade normais. Você não precisa ordenar comandos a seu drone para ele realizar ações. Você ainda deve controlar diretamente seu drone para ele utilizar suas graduações de perícia.

TALENTOS DE DRONE

Você pode escolher os talentos de seu drone da seguinte lista: Arrancada a Jato, Ataque em Movimento, Ataque Penetrante, Atirador Escorregadio, Combater com Múltiplas Armas, Crítico Aprimorado, Disparo Supressivo, Especialização em Armas, Especialização em Armas Versátil, Estocada, Foco em Armas, Foco em Armas Versátil, Foco em Perícia, Grande Fortitude, Levantar Rapidamente, Lutar às Cegas, Manobra de Combate Aprimorada, Mira Letal, Mobilidade, Movimentos Ágeis, Reflexos Rápidos, Revidar Golpe, Saraivada Inicial, Sinergia em Perícias, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro.

No 10º nível, quando o drone tiver um núcleo de energia atualizado, você também pode escolher Determinação Extra, Grande Fortitude Aprimorada, Reflexos Rápidos Aprimorado e Vontade de Ferro Aprimorada. MJs podem expandir esta lista para incluir talentos de outras fontes.

MODS DE DRONE

Conforme você adquire níveis, seu drone recebe modificações customizadas, engrenagens e programação que lhe concedem capacidades e opções adicionais. Quaisquer habilidades baseadas em nível para as mods de seu drone utilizam seu nível total de mecânico, independentemente se você estiver utilizando controlar rede para atribuir menos níveis a ele.

Seu drone recebe sua primeira modificação customizada no 1º nível e uma mod adicional a cada 2 níveis subsequentes. Mods são agrupadas em duas categorias: básicas e avançadas. Você pode escolher mods básicas em qualquer nível, mas deve ser de 11º nível (ou ter atribuído pelo menos 11 níveis a seu drone) para selecionar mods avançadas. Algumas mods requerem que seu drone tenha outras mods customizadas instaladas antes de poderem funcionar. Exceto se especificado o contrário, cada mod pode ser selecionada somente uma vez.

Mods Básicas

Você pode escolher estas mods em qualquer nível.

Armadura Melhorada (Ex)

- Seu drone recebe +2 de bônus na CA. No 11º nível, você pode escolher esta mod uma segunda vez como uma mod avançada.

Braço de Arma Branca (Ex)

- Seu drone é equipado com um braço robótico o qual você pode afixar uma arma branca de uma mão, permitindo que seu drone empunhe essa arma e ataque com ela. Esta arma não pode ser desarmada. Empunhar uma arma de duas mãos requer dois braços de arma branca. Se ainda não tiver uma arma para equipar, você deve comprá-la separadamente. Trocar uma arma em um braço de arma branca requer utilização de sua aparelhagem customizada e 1 hora de trabalho. Qualquer drone pode utilizar armas projetadas para criaturas Pequenas ou Médias sem sofrer penalidades devido a seu tamanho. Você pode selecionar esta mod várias vezes, cada vez acrescentando um braço de arma branca a seu drone.

Braço de Ferramenta (Ex)

- Selecione um item tecnológico do Capítulo 7: Equipamento de volume leve ou inferior e nível de item igual ou inferior a seu nível de mecânico. Seu drone é equipado com um braço robótico com esse item anexado e programação apropriada para usar o item, embora ele não possa utilizar uma ferramenta que requeira testes de perícia, exceto se tiver graduações na perícia relevante (ou se você tiver graduações na perícia relevante e o drone estiver sob seu controle direto).

Braços Manipuladores (Ex)

- Seu drone é equipado com dois braços robóticos que têm mãos simples. Eles podem executar a maioria das funções que seus braços poderiam (como abrir portas, digitar em um teclado, empunhar uma arma ou realizar testes de perícia que requerem destreza manual), mas ataques realizados com eles sofrem –4 de penalidade.

Câmera (Ex)

- Seu drone possui uma câmera através da qual você pode ver utilizando sua aparelhagem customizada enquanto seu drone estiver dentro do alcance. A câmera possui visão comum e é capaz de ver qualquer coisa que um humano comum poderia. A câmera também grava até 1 hora de cenas, que podem ser baixadas e vistas utilizando sua aparelhagem customizada.

Compartimento de Contrabando (Ex)

- Seu drone possui um compartimento secreto que pode manter um item de volume leve ou menor. Um teste de Percepção bem-sucedido (CD = 15 + seu nível de mecânico) é necessário para perceber ou encontrar o compartimento. Acessar este compartimento é uma ação de movimento.

Cremalheira de Carga (Ex)

- Seu drone é aparelhado com espaço para carga. A Força do drone conta como se fosse 4 pontos maior para o propósito de determinar quanto volume ele pode carregar, mas todo este volume extra deve ser de equipamentos armazenados e carregamentos, não armas montadas, mods de armadura ou similares. Isto não afeta a Força real do drone de qualquer forma, somente quanto ele pode carregar. Devido a seu tamanho, um drone ainda é ser incapaz de carregar itens desajeitados ou desengonçados.

Encaixe de Armadura (Ex)

- Seu drone adquire um encaixe para um módulo de armadura (veja página 205). Se ainda não tiver um módulo de armadura para instalar, você deve comprar um separadamente. Você pode instalar o módulo de armadura somente se seu drone tiver encaixes de armadura o suficiente disponíveis para atender aos requisitos do módulo. Você pode selecionar esta mod até quatro vezes, cada vez acrescentando um encaixe adicional.

Garras de Escalada (Ex)

- Seu drone adquire velocidade de escalada igual à metade de sua velocidade em terra. Esta mod pode ser aplicada somente a drones combatentes e furtivos.

Hidrojatos (Ex)

- Seu drone é equipado com jatos marinhos em miniatura, que lhe concedem velocidade de natação igual à metade de sua velocidade em terra. Esta mod pode ser aplicada somente a drones combatentes e furtivos.

IA Obstinada (Ex)

- A IA de seu drone é protegida contra influência externa. Qualquer tentativa de hackear seu drone sofre –4 de penalidade e seu drone recebe +4 de bônus de intuição em jogadas de resistência contra magias ou efeitos que tentem assumir o controle do drone ou ditar suas ações de alguma forma.

Jatos de Salto (Ex)

- Seu drone é equipado com poderosos jatos em miniatura. Ele pode usar estes jatos para saltar até 9 metros como uma ação de movimento (seja verticalmente, horizontalmente ou em qualquer combinação que não exceda 9 metros). Se aplicado a um drone flutuante, em vez disso estes jatos permitem seu drone aumentar sua velocidade de voo em 9 metros por 1 rodada. Uma vez usados, estes jatos devem arrefecer por 1 minuto antes de poderem ser usados novamente.

Montagem de Arma (Ex)

- Você pode afixar um armamento de mão ou outra arma à distância de uma mão em seu drone, permitindo-o empunhar essa arma e atacar com ela. Esta arma não pode ser desarmada. Montar um armamento longo, armamento pesado ou outra arma à distância de duas mãos requer duas montagens de arma. Uma montagem de arma pode conter até duas baterias, dois carregadores ou dois de outro tipo de munição para a arma afixada, desde que esta munição seja de volume leve

ou menor. Várias montagens de arma utilizadas para afixar uma única arma de duas mãos contam como uma única montagem de arma para o propósito de quanta munição ela pode conter. O drone recarrega estas baterias ou carregadores automaticamente e isso leva a quantidade normal de tempo para a arma. Baterias ou carregadores gastos são armazenados em seu drone. Você pode substituir todas as baterias ou carregadores de uma montagem de arma como uma ação de movimento. Você deve comprar separadamente ou já ter a arma e munição para usar com uma montagem de arma. Você pode substituir a arma por qualquer outra arma que atenda aos critérios de sua montagem (por exemplo, se tiver duas montagens de arma, você poderia substituir um armamento longo por um armamento pesado). Trocar uma arma em uma montagem de arma requer a utilização de sua aparelhagem customizada e 1 hora de trabalho. Qualquer drone pode utilizar armas projetadas para criaturas Pequenas ou Médias sem sofrer penalidades devido a seu tamanho. Você pode selecionar esta mod várias vezes, cada vez acrescentando uma montagem de arma a seu drone.

Munição Extra (Ex)

- Uma das montagens de arma de seu drone pode conter duas baterias, carregadores ou outro tipo de munição além de sua capacidade normal. Seu drone deve ter a mod montagem de arma para selecionar esta mod. Você pode selecionar esta mod mais de uma vez, uma para cada montagem de arma que seu drone tiver.

Proficiência com Armas (Ex)

- Seu drone recebe um dos seguintes talentos como um talento bônus (ele deve atender a todos os pré-requisitos do talento escolhido): Proficiência com Armas Brancas Avançadas, Proficiência com Armas Brancas Básicas, Proficiência com Arma Especial, Proficiência com Armamento Longo, Proficiência com Armamento de Mão ou Proficiência com Armamento Pesado. Você pode selecionar esta mod várias vezes; cada vez, seu drone recebe outro dos talentos de proficiência disponíveis como um talento bônus.

Resistência (Ex)

- Seu drone adquire resistência a um tipo de energia à sua escolha – ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico – igual a seu nível de mecânico, até um máximo de 10. Você pode selecionar esta mod várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar esta mod, ela se aplica a um tipo de energia diferente da lista acima.

Sela de Montaria (Ex)

- Seu drone é equipado com uma sela e programação para carregar um cavaleiro como uma montaria treinada em combate. Se você cavalgar seu drone, ele deve ser pelo menos do seu tamanho ou maior. Para carregar outro cavaleiro, o drone deve ser pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro. Você pode direcionar seu drone montaria em batalha sem fazer testes de Sobrevivência.

Sentidos Melhorados (Ex)

- Seu drone adquire visão na penumbra, visão no escuro a 18 metros e +2 de bônus de intuição em testes de Percepção. Se seu drone tiver a mod câmera, a câmera também adquire estes sentidos.

Sub-rotina de Perícia (Ex)

- Escolha outra perícia da lista de perícias de unidade. Esta é uma perícia de classe para seu drone, que recebe graduações nessa perícia igual a seu nível de mecânico. Seu drone também aumenta seu valor de Inteligência em 2. No 11º nível, você pode escolher esta mod uma segunda vez como uma mod avançada. Se o fizer, escolha uma perícia adicional para se tornar uma perícia de classe para seu drone (esta perícia não precisa estar na lista de perícias de unidade). Seu drone recebe graduações nessa perícia igual a seu nível de mecânico. Seu drone também aumenta seu valor de Inteligência em 2 novamente.

Velocidade (Ex)

- A velocidade em terra de seu drone aumenta em 3 metros.

Mods Avançadas 11º Nível

Você deve ser de 11º nível ou superior para escolher estas mods.

Blindagem Redutiva (Ex)

- Seu drone adquire redução de dano 1/–. Isto aumenta para RD 2/– no 7º nível e em mais 1 novamente no 13º nível e a cada 3 níveis subsequentes.

Campo de Invisibilidade (Ex)

- Uma vez por dia, como uma ação padrão, seu drone pode ficar invisível por 10 minutos, como a magia *invisibilidade*. Se ele fizer um ataque durante este período, a *invisibilidade* acaba. Seu drone pode gastar 2 Pontos de Determinação para usar esta habilidade novamente no mesmo dia. Seu drone deve ter a mod camuflagem reativa para selecionar esta mod.

Camuflagem Reativa (Ex)

- Seu drone é equipado com um revestimento que muda de cor para condizer com seus arredores. Sempre que permanecer imóvel por 1 rodada, seu drone recebe +10 de bônus em testes de Furtividade (este bônus não se acumula com a magia *invisibilidade* ou efeitos similares). Se realizar qualquer ação, seu drone perde este bônus até gastar 1 rodada permanecendo imóvel novamente.

Ecolocalizadores (Ex)

- Seu drone utiliza ecolocalização básica para perceber adversários não vistos. O drone recebe a habilidade sentido às cegas (som) com um alcance de 18 metros (veja página 264).

Escavador (Ex)

- Seu drone adquire velocidade de escavação igual à metade de sua velocidade em terra. Ele pode utilizar esta velocidade para se mover através de areia, barro, lama e terra. Ele não deixa um buraco para trás, nem sua passagem fica marcada na superfície.

Escudo de Energia (Ex)

- Seu drone recebe um escudo de energia que o concede Pontos de Vida temporários igual a seu nível de mecânico. Este escudo permanece ativo até todos seus Pontos de Vida temporários serem exauridos. O drone pode recuperar os Pontos de Vida do escudo ao total gastando 1 Ponto de Determinação quando você descansa para recuperar Pontos de Estamina. Você pode selecionar esta mod uma segunda vez para dobrar os Pontos de Vida temporários do escudo de energia.

Onda de Choque (Ex)

- Sempre que for reduzido a menos de 10 PV, seu drone imediatamente desliga e libera uma onda de choque de eletricidade

como uma reação (mesmo que seja desativado ou destruído pelo ataque). Isto causa 1d6 de dano de eletricidade por nível a cada criatura a até 3 metros (exceto o drone). Uma criatura afetada pode tentar uma jogada de Reflexos para sofrer metade do dano (CD = 10 + metade de seu nível de mecânico + seu modificador de Inteligência).

Resistência Maior (Ex)

- Escolha um tipo de energia o qual seu drone já tenha a mod resistência. Aumente a resistência de seu drone para esse tipo de energia em 5. Você pode selecionar esta mod várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar esta mod, ela se aplica a um tipo de energia diferente para o qual seu drone já tenha a mod resistência.

Sistema de Voo (Ex)

- Seu drone adquire velocidade de voo igual à metade de sua velocidade em terra com manobrabilidade mediana por até 10 minutos por dia. Esta duração não precisa ser contínua, mas deve ser usada em incrementos de 1 minuto. Você pode selecionar esta mod uma segunda vez; neste caso, a velocidade de voo do drone aumenta para sua velocidade total em terra, sua manobrabilidade para perfeita e não há limite de tempo que ele pode voar.

Sub-rotina Médica (Ex)

- Seu drone é equipado com capacidades de primeiros socorros. Se você for reduzido a 0 Pontos de Vida, seu drone pode tentar administrar tratamento médico emergencial em você, mesmo que você esteja inconsciente. Em rodadas subsequentes, em seu turno, seu drone realiza quantas ações de movimento forem necessárias para retornar a seu lado, seguido por uma ação padrão para administrar primeiros socorros. Uma vez que ele tenha chegado a seu lado, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para recuperar Pontos de Vida igual a seu nível de mecânico. Seu drone não pode utilizar esta mod em ninguém além de você, nem utilizá-la se você estiver morto ou tiver menos de 2 PD remanescentes. Você não pode se beneficiar deste tratamento mais de uma vez a cada 24 horas. Seu drone deve ter as mods braços manipuladores e sub-rotina de perícia (com a perícia Medicina) para selecionar esta mod.

EXOCÓRTEX

Seu exocórtex lhe concede todas as habilidades a seguir conforme você avança de nível.

Rastreamento de Combate 1º nível

Seu exocórtex lhe fornece habilidades de combate melhoradas, concedendo-lhe proficiência com armaduras pesadas e armamento longo. No 3º nível, você recebe especialização em armas em armamentos longos como se sua classe concedesse essa proficiência. Como uma ação de movimento durante o combate, você pode designar um adversário para seu exocórtex rastrear. Enquanto o alvo estiver à vista, o exocórtex lhe abastece com telemetria, vulnerabilidades e táticas de combate, permitindo que você realize ataques contra esse alvo como se o bônus base de ataque de seus níveis de mecânico fosse igual a seu nível de mecânico. Designar outra criatura faz você perder este bônus contra o alvo prévio imediatamente.

Módulo de Memória 1º nível

Você pode fazer o módulo de memória de seu exocórtex melhorar seu próprio conhecimento. Uma vez por dia, como uma reação enquanto não está em combate, você pode rerrolar um teste de perícia fracassado (veja página 243) para recordar conhecimento (veja página 133). Além disso, seu exocórtex lhe fornece o talento Foco em Perícia como um talento bônus. Você não pode utilizar o módulo de memória de seu exocórtex enquanto rastreamento de combate estiver ativo. Toda vez que adquirir um nível de mecânico, você pode reconstruir o módulo de memória de seu exocórtex, substituindo o talento Foco em Perícia por Foco em Perícia em uma perícia diferente.

Hackeamento Sem Fio 5º nível

Em vez de rastreamento de combate, seu exocórtex pode acessar o sistema de outro computador a até 6 metros, permitindo-o realizar um teste de Computação contra esse computador a cada rodada, utilizando seu bônus de perícia. Isto conta como uma ação padrão para o propósito da perícia Computação. Você deve permanecer a até 6 metros do sistema enquanto seu exocórtex estiver interagindo com o computador. Se a tarefa requer várias ações (ou mesmo rodadas) para ser completada, conte sua ação e a ação padrão efetiva do exocórtex para o tempo total requerido. Se não possuir a característica de classe hackeamento remoto, você deve estar adjacente ao computador para realizar seus testes.

Mods de Exocórtex 7º nível

Seu exocórtex lhe permite aplicar qualquer das seguintes mods de drone a si mesmo como se você tivesse um drone com essa mod instalada: compartimento de contrabando, cremalheira de carga, encaixe de armadura, garras de escalada, hidrojatos, jatos de salto, proficiência com armas (recebendo proficiência com armas brancas avançadas ou armamento pesado), resistência, sentidos melhorados ou velocidade. No 11º nível, você pode aplicar uma mod adicional e suas opções expandem incluindo campo de invisibilidade, camuflagem reativa, ecolocalizadores, escavador, resistência maior e sistema de voo. No 14º e 17º níveis, você pode aplicar uma mod adicional. Cada vez que adquirir um nível, você pode trocar quaisquer de suas mods por mods diferentes, mas deve sempre escolher pelo menos uma mod da lista de 7º nível.

Rastreamento Duplo 10º nível

Você pode designar dois alvos para o rastreamento de seu exocórtex, aumentando seu bônus base de ataque contra cada um. Você pode designar ambos os alvos com uma única ação de movimento, mas deve ser capaz de vê-los ao mesmo tempo.

Multitarefa 15º nível

Você pode designar três alvos para o rastreamento de seu exocórtex (e designar todos eles com uma única ação de movimento). Além disso, o alcance do hackeamento sem fio de seu exocórtex aumenta para 12 metros. Seu exocórtex também pode realizar rastreamento de combate e hackear um computador próximo ao mesmo tempo, mas o computador conta como um dos alvos designados do exocórtex (permitindo que você rastreie somente dois alvos ao mesmo tempo enquanto hackeia o computador). Por fim, você pode acessar o módulo de memória de seu exocórtex em combate, mesmo enquanto ele estiver engajado em rastreamento de combate.

Rastreamento Quádruplo 20º nível

Seu exocórtex pode rastrear quatro alvos simultaneamente e hackear um computador próximo não conta para esse limite.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ENGENHEIRO DE NAVE
TEMA: ESPAÇONAUTA

Você conhece sua nave espacial como ninguém e parece ser capaz de forçar a embarcação além de seus limites.

ATRIBUTOS
Inteligência é importante porque aumenta sua reserva de Pontos de Determinação e melhora suas perícias; Destreza lhe permite ser mais efetivo em combate.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Exocórtex

TRUQUES DE MECÂNICO
Correção rápida (2º)
Reparo rápido (2º)
Olho de engenheiro (8º)
Entusiasta de mods (14º)

TALENTOS
Amador Tecnomântico
Foco em Armas (armamento longo)
Foco em Perícia (Engenharia)

PERÍCIAS
Ciências Naturais
Computação
Engenharia
Percepção
Pilotagem

INFANTE APERFEIÇOADO
TEMA: CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Você aprimorou seu corpo e mente para se transformar numa máquina de combate.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e Inteligência lhe concede mais Pontos de Determinação.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Exocórtex

TRUQUES DE MECÂNICO
Sobrecarga de aparelhagem (2º)
Forçar performance (2º)
Forçar hiper-performance (8º)
Sobrecarga de aparelhagem aprimorada (8º)
Forçar ultra-performance (14º)
Sobrecarga de aparelhagem superior (14º)

TALENTOS
Foco em Armas (armamento longo)
Iniciativa Aprimorada
Vitalidade

PERÍCIAS
Atletismo
Engenharia
Percepção

SABOTADOR
TEMA: FORA DA LEI

Você utiliza furtividade e perícias técnicas para derrubar instituições injustas.

ATRIBUTOS
Inteligência é seu atributo mais importante porque melhora suas perícias e a CD de suas habilidades; Destreza aumenta sua CA.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Drone furtivo

TRUQUES DE MECÂNICO
Diretório de hackeamento (2º)
Intrusão fantasma (8º)
Sabotador (14º)

MODS DE DRONE
Câmera (1º)
Campo de invisibilidade (11º)

TALENTOS
Foco em Perícia (Computação)
Foco em Perícia (Engenharia)
Sinergia em Perícias (Furtividade e Prestidigitação)

PERÍCIAS
Ciências Naturais
Computação

TÉCNICO DE COMBATE
TEMA: MERCENÁRIO

Nenhum alvo é grande ou armadurado demais para você e seu drone derrubarem.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e Inteligência melhora suas perícias e reserva de Pontos de Determinação.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Drone combatente

TRUQUES DE MECÂNICO
Escudo de energia (2º)
Energia resistente (8º)
Reforçar escudo (8º)
Energia resistente aprimorada (14º)

MODS DE DRONE
Munição extra (1º)
Escudo de energia (11º)

TALENTOS
Especialização em Armas (armamento longo)
Foco em Armas (armamento longo)
Proficiência com Armas (armamento longo)

PERÍCIAS
Computação
Percepção
Engenharia
Pilotagem
Medicina

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MÍSTICO

PONTOS DE ESTAMINA
6 + modificador de Constituição

6 PV

Você compreende que o que a maioria das pessoas chama de magia é simplesmente uma expressão da conexão inata entre todas as coisas e intuitivamente explora este poder invisível para criar efeitos estranhos. Você pode conceitualizar a fonte de sua magia como graça divina, manipulação da energia fundamental ou como a liberação de potencial psíquico, mas sempre ciente de que é um conduíte canalizando forças maiores que você. Embora possa estudá-la, você entende que a conjuração de magias – assim como toda a existência – é desordenada e intuitiva, e se especializa em biologia e sistemas mentais complexos demais para serem perfeitamente compreendidos pela ciência. Você sente o intangível e explora seus laços com os outros, seja para ajudá-los ou curvá-los à sua vontade.

ATRIBUTO CHAVE

Sua Sabedoria determina sua habilidade de conjuração, a CD das jogadas de resistência de suas magias e o número de magias bônus que você pode conjurar por dia, portanto, Sabedoria é seu atributo chave. Um valor de Carisma elevado também lhe ajuda em situações sociais.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
6 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

Blefe (Car)	Medicina (Int)
Ciências Biológicas (Int)	Misticismo (Sab)
Cultura (Int)	Percepção (Sab)
Diplomacia (Car)	Profissão (Car, Int ou Sab)
Disfarce (Car)	Sentir Motivação (Sab)
Intimidação (Car)	Sobrevivência (Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas e armamento de mão

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-4: MÍSTICO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	MAGIAS POR DIA (POR NÍVEL DE MAGIA) 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+0	+2	Conexão, magia de conexão, poder de conexão, toque de cura	2	–	–	–	–	–
2º	+1	+0	+0	+3	Canalizar perícia +1, vínculo mental	2	–	–	–	–	–
3º	+2	+1	+1	+3	Especialização em armas, poder de conexão	3	–	–	–	–	–
4º	+3	+1	+1	+4	Magia de conexão	3	2	–	–	–	–
5º	+3	+1	+1	+4	Canalizar perícia +2	4	2	–	–	–	–
6º	+4	+2	+2	+5	Poder de conexão	4	3	–	–	–	–
7º	+5	+2	+2	+5	Magia de conexão	4	3	2	–	–	–
8º	+6	+2	+2	+6	Canalizar perícia +3	4	4	2	–	–	–
9º	+6	+3	+3	+6	Poder de conexão	5	4	3	–	–	–
10º	+7	+3	+3	+7	Magia de conexão	5	4	3	2	–	–
11º	+8	+3	+3	+7	Canalizar perícia +4, elo telepático	5	4	4	2	–	–
12º	+9	+4	+4	+8	Poder de conexão	5	5	4	3	–	–
13º	+9	+4	+4	+8	Magia de conexão	5	5	4	3	2	–
14º	+10	+4	+4	+9	Canalizar perícia +5	5	5	4	4	2	–
15º	+11	+5	+5	+9	Poder de conexão	5	5	5	4	3	–
16º	+12	+5	+5	+10	Magia de conexão	5	5	5	4	3	2
17º	+12	+5	+5	+10	Canalizar perícia +6	5	5	5	4	4	2
18º	+13	+6	+6	+11	Poder de conexão	5	5	5	5	4	3
19º	+14	+6	+6	+11	Transcendecência	5	5	5	5	5	4
20º	+15	+6	+6	+12	Canalizar perícia +7, iluminação	5	5	5	5	5	5

MAGIAS

Você conjura magias da lista de magias de místico (veja página 336). Para aprender ou conjurar uma magia, você deve ter um valor de Sabedoria igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para uma jogada de resistência contra sua magia é 10 + o nível da magia + seu modificador de Sabedoria.

Você pode conjurar somente um determinado número de magias de cada nível de magia por dia. Seu número de magias por dia é dado na Tabela 4–4: Místico. Além disso, você recebe magias bônus por dia se tiver um modificador de Sabedoria de +1 ou superior, conforme mostrado na Tabela 4–5: Magias Bônus de Místico – note que você só recebe estas magias bônus quando puder conjurar magias desse nível normalmente. Você também pode conjurar magias de nível 0. Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas não há limite de quantas magias de nível 0 você pode conjurar por dia.

Sua seleção de magias é limitada. Você começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível à sua escolha. A cada novo nível de místico, você aprende uma ou duas magias novas, conforme indicado na Tabela 4–6: Magias Conhecidas de Místico. Ao contrário das magias por dia, o número de magias que você conhece não é afetado por seu modificador de Sabedoria.

Cada vez que adquirir um nível, você pode trocar uma magia que já conhece por uma nova magia de mesmo nível em seu lugar. Na prática, você perde a magia antiga em troca da nova. Você deve escolher se deseja trocar ou não a magia no mesmo momento em que recebe novas magias conhecidas para aquele nível.

A qualquer momento você pode conjurar qualquer magia de místico que conhecer, desde que não tenha usado toda suas magias por dia daquele nível de magia. Você também pode conjurar uma magia usando um espaço de magia de nível superior. Por exemplo, se você quiser conjurar uma magia de 1º nível mas já tiver usado todas as suas magias de 1º nível para aquele dia, em vez disso você pode usar uma magia de 2º nível para conjurá-la se ainda tiver alguma disponível.

Você também pode decifrar inscrições mágicas que de outra forma seriam ininteligíveis ou, como uma ação completa, identificar quaisquer magias codificadas em uma gema de magia. Isto não invoca a magia contida no item, embora possa ocorrer caso seja uma gema amaldiçoada ou com uma armadilha.

CONEXÃO 1º nível

Você possui uma conexão misteriosa com alguma força que lhe concede seus poderes mágicos. A natureza exata de sua conexão pode variar bastante e mesmo místicos que compartilham a mesma conexão podem interpretá-la diferentemente. Você deve selecionar uma conexão ao adquirir seu primeiro nível de místico – uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada. Suas opções de conexões começam na página 85.

Muitos místicos servem como sacerdotes de vários deuses e, embora teoricamente você possa escolher qualquer tipo de conexão com qualquer entidade ou conceito, divindades raramente concedem conexões que não se encaixam com suas personalidades (por exemplo, Weydan, o deus da liberdade, dificilmente verá suseranos com bons olhos). Por isso, cada conexão lista as divindades e filosofias comumente associadas a ela.

Poder de Conexão 1º nível

No 1º nível, 3º nível e a cada 3 níveis subsequentes, você recebe um poder de conexão único à sua conexão. Se um poder de conexão permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de místico + seu modificador de Sabedoria. Se o poder exigir que um inimigo realize um teste de perícia, a CD é igual a 10 + 1,5 × seu nível de místico + seu modificador de Sabedoria.

TABELA 4-5: MAGIAS BÔNUS DE MÍSTICO

	MAGIAS BÔNUS POR DIA (POR NÍVEL DE MAGIA)						
SABEDORIA	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1-11	–	–	–	–	–	–	–
12-13	–	1	–	–	–	–	–
14-15	–	1	1	–	–	–	–
16-17	–	1	1	1	–	–	–
18-19	–	1	1	1	1	–	–
20-21	–	2	1	1	1	1	–
22-23	–	2	2	1	1	1	1
24-25	–	2	2	2	1	1	1
26-27	–	2	2	2	2	1	1
28-29	–	3	2	2	2	2	1
30-31	–	3	3	2	2	2	2

TABELA 4-6: MAGIAS CONHECIDAS DE MÍSTICO

	MAGIAS CONHECIDAS (POR NÍVEL DE MAGIA)						
NÍVEL	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	4	2	–	–	–	–	–
2º	5	3	–	–	–	–	–
3º	6	4	–	–	–	–	–
4º	6	4	2	–	–	–	–
5º	6	4	3	–	–	–	–
6º	6	4	4	–	–	–	–
7º	6	5	4	2	–	–	–
8º	6	5	4	3	–	–	–
9º	6	5	4	4	–	–	–
10º	6	5	5	4	2	–	–
11º	6	6	5	4	3	–	–
12º	6	6	5	4	4	–	–
13º	6	6	5	5	4	2	–
14º	6	6	6	5	4	3	–
15º	6	6	6	5	4	4	–
16º	6	6	6	5	5	4	2
17º	6	6	6	6	5	4	3
18º	6	6	6	6	5	4	4
19º	6	6	6	6	5	5	4
20º	6	6	6	6	6	5	5

Magia de Conexão 1º nível

Sua conexão lhe concede magias conhecidas adicionais, uma para cada nível de magia de místico que você pode conjurar, começando no 1º nível e a cada nível que você normalmente adquirir acesso a um novo nível de magia. Estas magias são adicionadas às magias conhecidas listadas na Tabela 4-6: Magias Conhecidas de Místico. Estas magias não podem ser trocadas por magias diferentes em níveis superiores (exceto em casos específicos; veja abaixo). O nível de cada magia é listado na descrição de sua conexão.

Se sua conexão lista uma única magia de nível variável (veja página 330) para todos os níveis de magia no início de sua seção de magias, você recebe essa magia de nível variável quando receber pela primeira vez sua magia de conexão de cada nível. Na próxima vez em que você receber uma magia de conexão, adicione o próximo nível da magia de nível variável à sua lista de magias conhecidas. Você imediatamente perde a versão de nível inferior dessa magia de nível variável e a substitui com a magia de conexão listada para esse nível inferior.

TOQUE DE CURA (SOB) 1º nível

Uma vez por dia, você pode gastar 10 minutos para magicamente curar um aliado em até 5 Pontos de Vida por nível de místico.

CANALIZAR PERÍCIA (SOB) 2º nível

Você drena conhecimento, impulsos, instintos e sentimentos estranhos de sua conexão, aumentando sua proeza em certas tarefas. Cada conexão possui duas perícias associadas a ela. Você recebe +1 de bônus de intuição em testes de perícia com as perícias associadas de sua conexão. Este bônus aumenta em 1 no 5º nível e a cada 3 níveis subsequentes.

VÍNCULO MENTAL (SM) 2º nível

Você pode formar um vínculo mental com criaturas que tocar, comunicando informações rapidamente através dele. Você pode utilizar *vínculo mental* à vontade como uma habilidade similar a magia, embora somente uma vez por dia no mesmo indivíduo.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que sua classe concede proficiência.

ELO TELEPÁTICO (SM) 11º nível

Como uma ação padrão, você pode formar um elo telepático com até seis outras criaturas voluntárias, permitindo que vocês se comuniquem telepaticamente a grandes distâncias. Isto funciona como *elo telepático*, exceto que a duração é permanente. Você pode ter somente um elo telepático ativo desta forma ao mesmo tempo; criar um novo elo telepático encerra o prévio imediatamente.

TRANSCENDECÊNCIA (SM) 19º nível

Você está próximo de se tornar um com sua conexão. Você pode conjurar cada uma de suas magias de conexão uma vez por dia sem consumir um espaço de magia. Além disso, você aprende como transcender sua forma física temporariamente. Uma vez por dia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para projetar sua consciência para fora de seu corpo físico na forma de uma imagem psíquica intangível de você mesmo. Isto conta como um efeito de ilusão de 6º nível e dura por um número de rodadas igual a seu nível de místico. Enquanto sua consciência é projetada, seu corpo físico é considerado cego, surdo e indefeso, mas você pode retornar a seu corpo como uma ação rápida. Você pode controlar sua imagem psíquica como se ela fosse seu próprio corpo e seus sentidos percebem somente o que a imagem pode ver e ouvir. Você se move com velocidade de voo de 18 metros e manobrabilidade perfeita. Você pode atravessar objetos sólidos como se fosse incorpóreo, mas não pode atravessar um mesmo objeto sólido por mais que seu espaço (1,5 metros para uma criatura Média). Você não pode afetar objetos físicos diretamente. Sua consciência projetada é imune à maioria dos ataques ou efeitos, mesmo que eles afetem criaturas incorpóreas, mas efeitos mentais têm seus efeitos totais em você.

Você pode conjurar qualquer magia de místico ou habilidade similar a magia com um alcance de toque ou maior através de sua consciência projetada. Estas magias afetam outros alvos normalmente. Você não pode conjurar magias em sua consciência projetada, exceto por magias de ilusão. Você não precisa manter uma linha de efeito para sua consciência projetada, mas se atravessar para outro plano, mesmo momentaneamente (incluindo viagens através da Deriva), sua mente retorna a seu corpo físico imediatamente.

ILUMINAÇÃO (SOB) 20º nível

Você alcança a iluminação, se tornando uma encarnação viva de sua conexão. Você não envelhece mais, nem morre por velhice. Uma vez por dia, como uma ação de movimento, você pode entrar em um estado de comunhão total com sua conexão que dura 1 minuto. Durante este período, você recebe +4 de bônus de intuição em jogadas de ataque, jogadas de resistência e testes de perícia e recebe 20 Pontos de Determinação temporários que pode usar somente em poderes de conexão. Quaisquer Pontos de Determinação não gastos desaparecem ao fim deste minuto. Além disso, uma vez por semana, você pode conjurar *milagre* como uma habilidade similar a magia.

CONEXÕES

A seguir são representadas as conexões místicas mais comuns. Veja a página 83 para mais informações sobre a característica de classe conexão.

Akáshico

Você é vinculado ao conhecimento coletivo de todas as espécies conscientes que já existiram que é mantido nos Registros Akáshicos, uma biblioteca Astral de registros psíquicos perfeitos de cada momento na história. Você pode ser um detentor do saber, um estudante inquisitivo do oculto, um detetive consultor intuitivo ou um espião de tesouros secretos.

- **Divindades Associadas:** Eloritu, Nyarlathotep, Pharasma, Talavet, Triune, Weydan, Yaraesa
- **Perícias Associadas:** Cultura e Misticismo
- **Magias:** 1º – *identificar*, 2º – *augúrio*, 3º – *idiomas*, 4º – *adivinhação*, 5º – *contatar outro plano*, 6º – *visão*

Conhecimento Akáshico (Ex) 1º nível

- Você recebe a habilidade canalizar perícia no 1º nível (em vez do 2º nível). Cada dia quando recuperar suas magias diárias, você pode tocar nos Registros Akáshicos, permitindo-o escolher uma perícia Profissão e acrescentá-la à lista de perícias associadas para a característica de classe canalizar perícia.

Acessar Registros Akáshicos (Sob) 3º nível

- Você pode acessar os Registros Akáshicos para melhorar suas perícias. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para fazer um teste de perícia como se como se tivesse graduações nessa perícia iguais a seu nível de místico.

Vislumbrar o Futuro (Sob) 6º nível

- Uma vez por dia, você pode gastar 10 minutos em uma meditação ininterrupta para receber visões de futuros possíveis. A qualquer momento nas próximas 24 horas, você pode declarar que está usando o benefício desta habilidade antes de rolar um teste de iniciativa, de perícia ou jogada de resistência. Você recebe +4 de bônus de intuição nesse teste. No 11º nível, você pode usar esta habilidade duas vezes por dia, embora não possa usá-la novamente até ter usado seu primeiro bônus.

Sondar Mente (SM) 9º nível

- Você pode usar *sondar mente* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a seu nível de místico, com duração de 1 rodada. Uma criatura que obtiver sucesso em uma jogada contra seu sondar mente fica imune a novos usos desta habilidade por 24 horas.

Memórias Telepáticas (Sob) 12º nível

- Você pode compartilhar memórias à vontade com aliados vinculados por sua característica de classe elo telepático. Como uma ação completa, você ou um aliado vinculado pode enviar uma memória de até 1 minuto a outros membros do elo para quantas pessoas quiser. Enviar uma memória relevante conta como uma tentativa bem-sucedida de prestar auxílio para um teste de perícia, mesmo que não fosse capaz de prestar auxílio de outra forma (até o limite de uma memória por teste de perícia).

Palácio de Memórias (Sob) 15º nível

- Você organiza uma biblioteca extradimensional para alojar constructos mentais representando seu conhecimento acumulado. Este palácio de memórias possui uma única entrada cintilante. Você pode acessar seu palácio de memórias uma vez por dia; quando o fizer, a entrada aparece em um curto alcance. Se quaisquer criaturas ou objetos que não eram parte do palácio de memórias quando ele foi criado estiverem dentro dele, a entrada permanece onde apareceu. Somente aqueles que você designar podem entrar no palácio de memórias, e a entrada se fecha e fica invisível após você entrar. Qualquer um do lado de dentro pode abrir a porta e sair do palácio de memórias à vontade. A única forma de entrar e sair do palácio de memórias é através de sua entrada; mesmo *viagem planar* e mágica similar não podem acessá-lo.

  Você pode criar um planejamento de andar à sua escolha para seu palácio de memórias, até um número de cubos de 3 metros igual a seu nível de místico. Do lado de dentro, a atmosfera é limpa, fresca e calorosa; as condições externas não afetam o palácio de memórias, nem as condições internas extrapolam para fora. Não há outras mobílias além de estantes de livros, computadores e algumas escrivaninhas e sofás. Um número de servos invisíveis (como a magia de mesmo nome) igual à metade de seu nível de místico servem como bibliotecários. A biblioteca mantém o mesmo formato cada vez que for acessada, embora você possa alterar sua aparência cada vez que adquirir um nível ou gastar 15 minutos de concentração – você não precisa estar dentro dela para alterá-la.

  Quando adquirir esta habilidade, escolha uma perícia que pode ser utilizada com a tarefa recordar conhecimento. Consultar seu palácio de memórias concede a qualquer um – incluindo você – que estudar dentro dele +4 de bônus de melhoria em testes de perícia para recordar conhecimento desse tipo e criaturas dentro do palácio de memórias podem fazer testes desse tipo mesmo destreinadas. No 16º nível, e a cada nível subsequente, escolha outra perícia que pode ser utilizada com a tarefa recordar conhecimento à qual o bônus de seu palácio de memórias se aplica.

Magia Auferida (Sob) 18th Level

- Uma vez por dia, você pode imergir nos Registros Akáshicos para conjurar uma magia da lista de místico ou tecnomante como se ela estivesse em sua própria lista de magias conhecidas. A magia consome um espaço de magia 1 nível superior ao nível da magia.

Curandeiro

Sua conexão canaliza a força vital de todas as coisas – bem como sua contraparte, a morte. Você é um curandeiro experiente, mas não necessariamente altruísta. Você pode ser um

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

médico viajante, um médium assombrado, um médico militar ou um necromante tirânico.

- **Divindades Associadas:** Desna, Hylax, Iomedae, Pharasma, Sarenrae, Talavet, Urgathoa, Weydan
- **Perícias Associadas:** Medicina e Misticismo
- **Magias:** 1º–6º *cura mística*; substituída por 1º – *remover condição menor*, 2º – *remover condição*, 3º – *remover aflição*, 4º – *restauração*, 5º – *remover condição maior*

Canalizar Cura (Sob) 1º nível

- Você pode curar a si mesmo e seus aliados. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para canalizar esta energia. Curar a si mesmo com energia canalizada é uma ação de movimento, curar um aliado tocado é uma ação padrão e curar todos os aliados a até 9 metros é uma ação completa. Esta energia restaura 2d8 Pontos de Vida e aumenta em 2d8 no 3º nível e a cada 3 níveis subsequentes.

Vínculo Vital (Sob) 3º nível

- No início de cada turno, você pode escolher um aliado a até 9 metros que tenha sofrido dano de Pontos de Vida e transferir os ferimentos dele para você, causando uma quantidade de dano igual a até seu nível de místico em seus Pontos de Vida (ignorando quaisquer Pontos de Estamina que você possa ter) e curando os Pontos de Vida do aliado na mesma quantidade. Isto não requer qualquer ação de sua parte. Você não pode prevenir ou reduzir o dano sofrido por vínculo vital.

Elo do Curandeiro (SM) 6º nível

- Como uma ação padrão, você pode formar um elo com até três aliados, permitindo que constantemente sinta a condição deles como na magia *condição*. Este elo dura até ser dissipado ou até você criar um novo elo do curandeiro, que encerra o prévio imediatamente. No 11º nível, quando adquirir a característica de classe elo telepático, você também recebe os efeitos de *condição* para todas as criaturas ligadas por seu elo telepático.

Roubar Vida (Sob) 9º nível

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para roubar parte da força vital de uma criatura e transferi-la para você ou para outros. Você deve tocar o alvo (requerendo um ataque corpo a corpo bem-sucedido contra sua CAE), que sofre 1d6 de dano para cada 2 níveis de místico que você tiver (máximo 10d6). Escolha um aliado a até 9 metros; esse aliado recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao dano causado (até o máximo de Pontos de Vida remanescentes do adversário). Alternativamente, em vez disso você pode se curar, mas restaura um número de Pontos de Vida somente igual à metade do dano causado. Se isto curar o destinatário (você ou seu aliado) até o total de seus Pontos de Vida, qualquer excesso persiste por 1 hora como Pontos de Vida temporários. Se seu ataque errar, você não perde o Ponto de Determinação.

Canalizar Cura em Elo (Sob) 12º nível

- Quando usar canalizar cura como uma ação padrão, você pode curar um aliado ligado por sua característica de classe elo telepático como se estivesse tocando esse aliado, desde que o aliado esteja a até 36 metros. Quando usar canalizar cura como uma ação completa, ela cura todos os aliados ligados por sua característica de classe elo telepático a até 36 metros (bem como todos os outros aliados a até 9 metros).

Canalizar Vida (Sob) 15º nível

- Se usar canalizar cura em uma criatura que tenha morrido a até 1 rodada, você pode trazê-la de volta à vida como a magia *cura mística* de 5º nível.

Negar a Morte (Sob) 18º nível

- Você é imune a efeitos de morte e níveis negativos. Se normalmente fosse morrer por dano, enquanto tiver pelo menos 1 Ponto de Determinação remanescente, você pode imediatamente gastar todos seus Pontos de Determinação remanescentes para permanecer vivo. Se seus Pontos de Vida fossem ser reduzidos a 0, em vez disso você fica com 1 Ponto de Vida. Uma vez que tenha usado esta habilidade, você não pode recuperar Pontos de Determinação novamente até descansar por 8 horas, mesmo que tenha outros meios de fazê-lo.

Empático

Sua conexão lhe ajuda a sentir emoções e notar detalhes que outros não conseguem. Você pode ser um diplomata, um investigador, um guarda-costas leitor de mentes, o psicólogo da nave ou um estelionatário psíquico.

- **Divindades Associadas:** Abadar, Hylax, Iomedae, Sarenrae, Talavet, Triune (Casandalee)
- **Perícias Associadas:** Percepção e Sentir Motivação
- **Magias:** 1º – *detectar pensamentos*, 2º – *zona da verdade*, 3º – *clariaudiência/clarividência*, 4º – *sondar mente*, 5º – *telepatia*, 6º – *visão verdadeira*

Empatia (Sob) 1º nível

- Como uma ação completa, você pode fazer um teste de Sentir Motivação para ler as emoções de uma criatura em particular (CD = 20 ou 10 + o modificador de Blefe da criatura, o que for maior). Se obtiver sucesso, você aprende sua disposição geral e atitude em relação às criaturas a até 9 metros dela e recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Blefe, Diplomacia, Intimidação e Sentir Motivação contra essa criatura por 1 hora. Independente de obter sucesso ou fracassar, após abrir sua mente para ler emoções, você sofre –2 de penalidade em jogadas de resistência contra efeitos mentais por 1 minuto.

Vínculo Mental Maior (Sob) 3º nível

- Você pode usar sua habilidade vínculo mental na mesma criatura quantas vezes por dia desejar e a comunicação pode ser de duas mãos, embora o máximo de 10 minutos de comunicação por rodada ainda se aplique.

Sentir Emoções (Sob) 6º nível

- Você pode detectar e localizar criaturas a até 18 metros que possuírem emoções, como se tivesse sentido às cegas (emoção); veja a página 264. Uma criatura pode manter suas emoções calmas e evitar detecção por esta habilidade obtendo sucesso em um teste de Blefe com uma CD igual a 10 + seu modificador de Sentir Motivação, mas uma criatura sob a influência de um efeito de emoção não pode tentar evitar detecção. Criaturas sob os efeitos de *indetecção* ou efeitos similares automaticamente evitam detecção por esta habilidade. Exceto se especificado o contrário, constructos e criaturas com valores de Inteligência 2 ou inferior não possuem emoções e não podem ser sentidos desta maneira.

Discernir Mentiras (SM) 9º nível

- Você pode usar *discernir mentiras* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a seu nível de místico, cada vez tendo uma única criatura como alvo. Este efeito dura 1 rodada. Uma criatura que obtiver sucesso em uma jogada contra seu discernir mentiras fica imune a novos usos desta habilidade por 24 horas.

Sentir Emoções Maior (Sob) 12º nível

- Sua capacidade de sentir emoções é muito mais discernente, como se você tivesse percepção às cegas (emoção); veja página 263.

Retrocognição (SM) 15º nível

- Você pode usar *retrocognição* como uma habilidade similar a magia à vontade. Quando o fizer, você sofre –2 de penalidade em jogadas de resistência contra efeitos mentais enquanto se concentrar em sua *retrocognição* e pela a mesma quantidade de tempo após terminá-la. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para anular esta penalidade.

Maestria Empática (SM) 18º nível

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usar *cirurgia psíquica* como uma habilidade similar a magia. Se estiver incapacitado por algum efeito que *cirurgia psíquica* poderia remover e tiver pelo menos 1 Ponto de Determinação remanescente, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usar esta habilidade em si mesmo, mesmo que esteja impossibilitado de realizar quaisquer ações.

Quebramente

Você utiliza sua pura força de vontade e entendimento da estrutura da mente para esmagar e desmoralizar seus inimigos. Você pode ser um assassino de operações especiais, um interrogador psíquico ou um justo cruzado militar destruindo o espírito do inimigo no campo de batalha.

- **Divindades Associadas:** Besmara, Damoritosh, O Devorador, Iomedae, Urgathoa, Zon-Kuthon
- **Perícias Associadas:** Blefe e Intimidação
- **Magias:** 1º–6º *impulso mental*; substituída por 1º – *confusão menor*, 2º – *infligir dor*, 3º – *pulso sináptico*, 4º – *confusão*, 5º – *enfraquecer mente*

Compartilhar Dor (Sob) 1º nível

- Sempre que um adversário lhe causar dano, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para devolver parte da dor de volta a esse adversário. Exceto se o adversário obtiver sucesso em uma jogada de Vontade, reduza o dano que você sofrer desse ataque pelo seu nível de místico (até um máximo igual ao dano do ataque) e o adversário sofre uma quantidade igual de dano. Este é um efeito mental de dor.

Retaliação (Sob) 3º nível

- Sempre que um adversário obtiver sucesso em uma jogada de Vontade contra uma de suas magias e anular seu efeito completamente, esse adversário sofre 1 de dano não-letal para cada nível de místico que você tiver. Este é um efeito mental de dor.

Semear Dúvida (Sob) 6º nível

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para criar incerteza na mente de um adversário a até 9 metros. Você escolhe se o alvo fica desprevenido, desorientado, se sofre –2 de penalidade em jogadas de resistência ou se sofre –2 de penalidade em testes de perícia. O efeito dura por um número de rodadas igual à metade de seu nível de místico, exceto se o alvo obtiver sucesso em uma jogada de Vontade para reduzir a duração para somente 1 rodada. Uma criatura pode ser afetada apenas por um efeito de semear dúvida. Se usar esta habilidade na mesma criatura novamente, o novo efeito substitui o antigo. Este é um efeito mental.

Angústia Mental (Sob) 9º nível

- Como uma ação padrão, você pode puxar os centros de dor do cérebro de um adversário a até 18 metros, fazendo-o sofrer uma agonia intensa. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica nauseado por 1 rodada. Independentemente do resultado da jogada, a criatura fica imune a esta habilidade por 24 horas. Este é um efeito mental de dor.

Vínculo Quebrador de Mente (Sob) 12º nível

- Sempre que você ou um aliado ligado por sua característica de classe elo telepático atingir um acerto crítico contra um adversário, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para confundir esse adversário. O adversário deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica confuso por 1 rodada. Independentemente do resultado da jogada, o alvo é afetado por sua habilidade semear dúvida por 1 rodada. Este é um efeito mental.

Assassino Mental (Sob) 15º nível

- Como uma ação padrão, você pode moldar o medo subconsciente de um adversário a até 18 metros em uma imagem psíquica da criatura mais perturbadora imaginável para o alvo. Somente o alvo pode ver o assassino mental e se obtiver sucesso em uma jogada de Vontade para reconhecer a imagem como irreal, o assassino mental não tem efeito. Se o alvo falhar em sua jogada de Vontade, o assassino mental toca o alvo, que então deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou morre de medo. Em uma jogada de Fortitude bem-sucedida, em vez disso o alvo sofre 3d6 de dano. Uma criatura que obtiver sucesso em qualquer jogada contra seu assassino mental fica imune a esta habilidade por 24 horas. Este é um efeito mental de medo.

Explodir Cabeça (Sob) 18º nível

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação padrão para atacar fisicamente o cérebro de um adversário a até 18 metros, criando uma pressão incrível em sua cabeça. Se o alvo tiver 20 Pontos de Vida ou menos, sua cabeça explode, instantaneamente matando o alvo e espalhando seus restos em 3 metros de raio. Cada criatura na área deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Reflexos ou sofre 2d6 de dano cortante dos restos explodidos. Um alvo com mais de 20 Pontos de Vida sofre 1d6 de dano por nível de místico de que você tiver (máximo 20d6), mas pode tentar uma jogada de Fortitude para sofrer somente metade do dano. Se este dano fosse reduzir o alvo a 0 PV, a cabeça do alvo explode como descrito acima. Esta habilidade funciona somente em uma criatura que tenha uma cabeça e que morreria por perdê-la.

Suserano

Você percebe que nem todas as conexões são simétricas e busca ser a força dominante em qualquer situação. Você não é necessariamente mal; talvez você se considere um filósofo-monarca benevolente que assume o controle pelo bem do povo. Você também pode ser um líder cultista, um chefe do crime ou um hipnotizador.

- **Divindades Associadas:** Abadar, Besmara, Damoritosh, Lao Shu Po, Zon-Kuthon
- **Perícias Associadas:** Diplomacia e Intimidação
- **Magias:** 1º – *comando*, 2º – *conter pessoa*, 3º – *sugestão*, 4º – *confusão*, 5º – *dominar pessoa*, 6º – *sugestão em massa*

Comandos Inexplicáveis (Sob) 1º nível

- Quando uma de suas magias ou habilidades similares a magia mentais de cativação ou compulsão acabar, o alvo perde toda a memória de que foi controlado ou influenciado. Essa criatura ainda lembra-se das ações que realizou, mas pode ser confundido por elas.

Amizade Forçada (SM) 3º nível

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação padrão para impelir emoções positivas e pensamentos através de sua conexão, forçando uma criatura humanoide a ser amistosa com você por um tempo. Isto funciona como *cativar pessoa*.

Ecos de Obediência (Sob) 6º nível

- Mesmo criaturas que resistirem à sua dominação não podem ignorar os ecos duradouros de sua mente. Quando uma criatura obtiver sucesso em uma jogada de resistência contra uma de suas magias ou habilidades similares a magia mentais de cativação ou compulsão e anular o efeito, ela sofre –1 de penalidade na CA, jogadas de ataque e testes de perícia até o início de seu próximo turno. Este é um efeito mental.

Amizade Forçada Maior (SM) 9º nível

- Sua habilidade amizade forçada funciona como *cativar monstro*.

Suserano Invejoso (Sob) 12º nível

- Quando um aliado ligado por sua característica de classe elo telepático for sujeito a um efeito mental que emite comandos, como uma reação você pode emitir uma contraordem permitindo o aliado vinculado agir normalmente. Quando o fizer, realize um teste oposto de Carisma contra o originador do efeito mental; se você obtiver sucesso, seu aliado pode agir normalmente.

Comandos Contundentes (Sob) 15º nível

- Quando você usar uma magia ou habilidade similar a magia mental de cativação ou compulsão contra um alvo se beneficiando de uma magia que protege contra seu ataque, você automaticamente fica ciente da presença de tais defesas e pode gastar 1 Ponto de Determinação como parte da conjuração da magia para fazer um teste de nível de conjurador para dissipar a magia de maior nível, como se tivesse conjurado *dissipar magia*.

Controle Absoluto (Sob) 18º nível

- Quando emitir um comando para uma criatura dominada que iria forçá-la a agir contra sua natureza, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para negar a ela a jogada de resistência contra sua dominação. A criatura dominada ainda não aceitará uma ordem obviamente autodestrutiva.

Xamã Estelar

Sua conexão canaliza a energia do cosmo, seus corpos celestiais e o vácuo negro entre eles. Você pode ser um astrônomo brilhante, um piloto estelar temerário, um explorador da Deriva, um astrólogo profético ou uma pretensa divindade transumana.

- **Divindades Associadas:** Desna, O Devorador, Ibra, Nyarlathotep, Sarenrae, Triune
- **Perícias Associadas:** Percepção e Pilotagem
- **Magias:** 1º – *estrelas cadentes* (como *mísseis mágicos*), 2º – *visão no escuro*, 3º – *irradiar*, 4º – *remover radioatividade*, 5º – *telecinésia*, 6º – *controlar gravidade*

Caminhar no Vazio (Sob) 1º nível

- Você é imune aos efeitos ambientais nocivos do espaço sideral e do vácuo. Você também adquire velocidade de voo de 6 metros enquanto estiver no espaço. Além disso, sempre que puder ver as estrelas, você pode determinar sua localização precisa. Finalmente, acrescente Pilotagem à sua lista de perícias de classe.

Forma de Luz Estelar (Sob) 3º nível

- Como uma ação padrão, você pode se transformar em luz estelar ardente. Seu corpo emana luz normal em um raio de 9 metros, e você recebe os benefícios de ocultação (20% de chance de erro). No 7º nível, uma criatura que encerrar seu turno adjacente à sua forma de luz estelar deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou fica cega por 1 rodada. Você pode manter sua forma de luz estelar por um número de minutos por dia igual a seu nível de místico; esta duração não precisa ser contínua, mas deve ser usada em incrementos de 1 minuto. Você pode abrir mão dos aspectos de ocultação e cegueira da habilidade para simplesmente emanar luz, embora isto ainda conte para a duração da habilidade no dia.

Astrólogo (Sob) 6º nível

- Você pode estudar as estrelas para ganhar um pouco de boa sorte. Duas vezes por dia, se estiver ao ar livre e puder ver as estrelas, você pode rerrolar uma jogada de ataque, jogada de resistência, teste de atributo ou teste de perícia que tenha fracassado (veja página 243).

Voo Estelar (Sob) 9º nível

- Enquanto na forma de luz estelar, você adquire a habilidade de voar como a magia *voo* (magia de 3º nível ou inferior).

Elo Estrelado (Sob) 12º nível

- Você pode compartilhar a boa sorte de sua característica de classe astrólogo com seus aliados. Sempre que um aliado ligado por sua característica de classe elo telepático falhar em uma jogada de ataque, jogada de resistência, teste de atributo ou teste de perícia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para permitir seu aliado rerrolar o teste fracassado (veja página 243). Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona como a característica de classe astrólogo.

Chuva de Meteoros (Sob) 15º nível

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação completa para convocar uma chuva de meteoritos em um cilindro vertical de 3 metros de raio e 12 metros de altura a um alcance de até 75 metros. Os meteoritos causam 12d6 de dano a todas as criaturas na área (Reflexos para metade). Metade do dano é dano concussante; a outra metade é dano de fogo. Se estiver ao ar livre e puder ver as estrelas, em vez disso, seus meteoritos causam 12d10 de dano.

Teleporte Interplanetário (Sob) 18º nível

- No 18º nível, uma vez por dia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação completa para usar *teleporte interplanetário* como uma habilidade similar a magia. Se já esteve em uma localização em outro sistema estelar antes, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para usar *teleporte interplanetário* e viajar até lá, mesmo que isto exceda o alcance normal da magia.

Xenodruida

Você canaliza a energia inerente dos ecossistemas ao seu redor, inspirando-se nos ciclos infindáveis do mundo natural. Você pode ser um pesquisador biotecnólogo corporativo, um xamã eremita da Fé Verde ou um dos lendários Xenoguardiões.

- **Divindades Associadas:** Fé Verde (filosofia), Oras
- **Perícias Associadas:** Ciências Biológicas e Sobrevivência
- **Magias:** 1º – *bolha de vida*, 2º – *nuvem de névoa*, 3º – *toque entrópico*, 4º – *reencarnar*, 5º – *comunhão com a natureza*, 6º – *terraformação*

Falar com Animais (Sob) 1º nível

- Você pode se comunicar com qualquer criatura do tipo animal, embora isto não a torne amistosa. Se um animal for amistoso em relação a você, ele pode lhe prestar favores. Esta habilidade permite que você utilize Intimidação para ameaçar animais e utilizar outros efeitos dependentes de idioma contra animais.

Vinhas Pegajosas (Sob) 3º nível

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação padrão para fazer brotar vinhas em uma área de 6 metros de raio a até 30 metros. A superfície alvo deve ser sólida, mas não precisa ser capaz de sustentar plantas normalmente. As vinhas têm um alcance de 1,5 metros e tentam envolver as criaturas na área do efeito ou aquelas que entrarem nela; tais criaturas devem obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou recebem a condição emaranhada. Criaturas que obtiverem sucesso na jogada podem se mover normalmente, mas aquelas que permanecerem na área devem tentar uma nova jogada ao final de seu turno a cada rodada. Criaturas entrando na área devem tentar a jogada imediatamente; um fracasso encerra seu movimento e elas ficam emaranhadas. Uma criatura emaranhada pode se livrar como uma ação de movimento com um teste bem-sucedido de Acrobatismo ou um teste de Força CD 15. As vinhas duram por um número de rodadas igual a seu nível de místico e a área inteira é terreno difícil enquanto o efeito durar. No 11º nível, as vinhas podem alcançar 3 metros e brotar espinhos que causam 1d6 de dano perfurante a cada rodada às criaturas na área.

Adaptação Animal (Sob) 6º nível

- Como uma ação padrão, você pode modificar seu corpo. Escolha e receba um dos benefícios listados a seguir: pernas alongadas (aumenta sua velocidade em terra em 3 metros), barbatanas e membranas (velocidade de natação igual à metade de sua velocidade em terra), sugadores nos pulsos e pés (velocidade de escalada igual à metade de sua velocidade em terra) ou pupilas verticais (visão no escuro a 18 metros). Esta habilidade dura por um número de minutos por dia igual a seu nível de místico; esta duração não precisa ser contínua, mas deve ser usada em incrementos de 1 minuto. Sua forma e tamanho base são praticamente inalterados, mas algumas das partes de seu corpo são alteradas. Armadura e equipamentos que você estiver vestindo se ajustam à sua nova forma pela duração desta habilidade. Você pode ter somente uma destas aplicações ativas ao mesmo tempo; escolher uma nova adaptação é uma ação padrão e a nova escolha substitui a antiga. No 12º nível, as velocidades de escalada e natação concedidas por sua adaptação são iguais à sua velocidade em terra e você acrescenta asas (velocidade de voo de 9 metros com manobrabilidade mediana) à lista de possíveis adaptações.

Resistência Reativa (Sob) 9º nível

- A primeira vez a cada dia que fosse sofrer dano de energia, você imediatamente adquire resistência 10 a esse tipo de energia pelo restante do dia. (Se for ferido por mais de um tipo de energia simultaneamente, escolha a qual tipo resistir.)

Compartilhar Resistência (Sob) 12º nível

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para conceder a aliados ligados por sua característica de classe elo telepático resistência 5 ao mesmo tipo de energia que você pode resistir por sua caraterística de classe resistência reativa por 1 minuto. Você não pode usar esta habilidade se sua característica de classe resistência reativa ainda não tiver sido ativada este dia.

Transporte Via Plantas (Sob) 15º nível

- Uma vez por dia como uma ação completa, você pode entrar em qualquer planta viva igual a seu tamanho ou maior e sair em outra planta do mesmo tipo no mesmo sistema solar, independentemente da distância separando as duas. A planta de destino não precisa ser familiar para você. Se estiver incerto da localização de um tipo específico de planta de destino, você simplesmente designa a direção e distância e esta habilidade o desloca para o mais próximo possível à localização desejada. Se uma planta de destino específica for designada, mas não estiver viva, esta habilidade falha e você é ejetado da planta de entrada. Você não pode viajar através de criaturas plantas. Você pode carregar consigo objetos cujos volumes totais não excedam seu valor de Força. Você também pode trazer até cinco criaturas voluntárias Médias ou menores (cada uma carregando no máximo o volume permitido por seus valores de Força) com você, desde que estejam todos conectados a você segurando as mãos.

Renascimento Guiado (Sob) 18º nível

- Enquanto você tiver pelo menos 1 Ponto de Determinação remanescente, você pode gastar todos seus Pontos de Determinação como uma ação completa para se envolver em um casulo orgânico. Enquanto estiver enclausurado no casulo, você é considerado indefeso. Oito horas depois, você emerge tendo alterado seu tipo para animal, humanoide (de qualquer subtipo) ou seu tipo original, recebendo características físicas superficiais conforme apropriado. Esta mudança não altera seus atributos, Pontos de Estamina, Pontos de Vida, jogadas de resistência, perícias de classe, pontos de perícia ou proficiências. Cada vez que fizer esta transformação, você é purificado de todos os venenos e doenças, restaurado a seu total de Pontos de Estamina e Pontos de Vida e cura todo dano de atributo. Você deve selecionar um tipo diferente do seu atual toda vez que fizer a transformação. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. Uma vez que tenha usado esta habilidade, você não pode recuperar Pontos de Determinação novamente até descansar por 8 horas, mesmo que tenha outros meios de fazê-lo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CAPELÃO CRUZADO
TEMA: MERCENÁRIO

Seu poder divino mantém você e seus companheiros cruzados lutando pela glória de seu deus.

ATRIBUTOS
Sabedoria é importante porque melhora suas magias e habilidades e lhe permite curar mais, mas você deseja manter sua Força ou Destreza igual ou maior, dependendo de sua arma.

CONEXÃO: CURANDEIRO

MAGIAS
1º-*armadura refletora*
2º-*proteger outro*
3º-*rapidez*
4º-*proteção contra morte*
5º-*cura mística em massa*
6º-*cirurgia psíquica*

TALENTOS
Determinação Extra
Ferir Mortos-Vivos
Proficiência com Armaduras Pesadas
Especialização em Armas (armas brancas avançadas ou armamento longo)

PERÍCIAS
Intimidação
Misticismo
Medicina

EMPÁTICO
TEMA: SACERDOTE

Você é altamente sintonizado com o estado emocional dos outros e frequentemente os ajuda a resolverem seus problemas.

ATRIBUTOS
Sabedoria é seu atributo mais importante porque melhora suas magias, habilidades e perícias. Uma Destreza alta lhe ajuda a permanecer longe do perigo.

CONEXÃO: EMPÁTICO

MAGIAS
1º-*compartilhar idiomas*
2º-*condição*
3º-*sugestão*
4º-*discernir mentiras*
5º-*modificar memória*
6º-*realidade subjetiva*

TALENTOS
Conjuração em Combate
Foco em Magia
Foco em Perícia (Sentir Motivação)

PERÍCIAS
Misticismo
Percepção
Sentir Motivação

XAMÃ ESTELAR
TEMA: ESPAÇONAUTA

Você se sente em casa banhado pela luz das estrelas, viajando através da galáxia por seus próprios propósitos misteriosos.

ATRIBUTOS
Sabedoria é seu maior atributo porque melhora suas magias e habilidades e Constituição melhora seu poder de sobreviver.

CONEXÃO: XAMÃ ESTELAR

MAGIAS
1º-*fóton aliado*
2º-*arremessar disco de força*
3º-*dissipar magia*
4º-*turbilhão cósmico*
5º-*invocar cosmo*
6º-*singularidade gravitacional*

TALENTOS
Foco em Magia
Grande Fortitude Aprimorada
Grande Fortitude
Vitalidade

PERÍCIAS
Misticismo
Percepção
Pilotagem

XENODRUIDA
TEMA: XENOINCURSOR

Você tira inspiração de toda a vida, não importa o quão estranha ou alienígena e a vê como sagrada.

ATRIBUTOS
Sabedoria é seu atributo mais importante porque melhora suas magias e habilidades, enquanto Destreza aumenta sua Classe de Armadura e permite que você selecione certos talentos.

CONEXÃO: XENODRUIDA

MAGIAS
1º-*compartilhar idiomas*
2º-*escalada de aranha*
3º-*idiomas*
4º-*turbilhão cósmico*
5º-*telepatia*
6º-*refúgio santificado*

TALENTOS
Foco em Magia
Resistência Melhorada
Movimentos Ágeis

PERÍCIAS
Ciências Biológicas
Misticismo
Sobrevivência

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

OPERATIVO

PONTOS DE ESTAMINA
6 + modificador de Constituição

6 PV

Você é uma sombra, se move rapidamente, ataca subitamente e sempre tem um plano de fuga. Você é um profissional consumado e sempre finaliza o serviço, seja reconhecer as linhas inimigas, caçar criminosos, roubar e contrabandear itens ou assassinar figuras importantes.

Como um operativo, você é habilidoso em uma variedade de disciplinas e especialidades, e usa velocidade, mobilidade e raciocínio rápido em vez de confiar em armamentos pesados. Você se sobressai na arte da surpresa, seja atirando escondido de longe ou atacando quando estão de costas. Sua causa pode ser justa, mas você não vê problemas em lutar sujo – alcançar seu objetivo é tudo que importa.

ATRIBUTO CHAVE

Sua Destreza lhe ajuda a infiltrar, alcançar a melhor posição, escapar do perigo e efetuar disparos decisivos com sua arma, portanto, Destreza é seu atributo chave. Uma Inteligência alta melhora suas perícias e Carisma ajuda em suas interações com outros personagens.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
8 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

- Acrobatismo (Des)
- Atletismo (For)
- Blefe (Car)
- Computação (Int)
- Cultura (Int)
- Disfarce (Car)
- Engenharia (Int)
- Furtividade (Des)
- Intimidação (Car)
- Medicina (Int)
- Percepção (Sab)
- Pilotagem (Des)
- Prestidigitação (Des))
- Profissão (Car, Int ou Sab)
- Sentir Motivação (Sab)
- Sobrevivência (Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas, armamento de mão e armamento de atirador

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-7: OPERATIVO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
1º	+0	+0	+2	+2	Ataque ardiloso +1d4, excelência de operativo +1, especialização
2º	+1	+0	+3	+3	Evasão, proeza de operativo
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque ardiloso +1d8, excelência de operativo +2, especialização em armas, movimento rápido (+3 m)
4º	+3	+1	+4	+4	Ardil debilitante, proeza de operativo
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque ardiloso +3d8, proeza de especialização
6º	+4	+2	+5	+5	Proeza de operativo
7º	+5	+2	+5	+5	Agilidade excepcional, ataque ardiloso +4d8, excelência de operativo +3, maestria em perícia de especialização
8º	+6	+2	+6	+6	Ataque triplo, proeza de operativo
9º	+6	+3	+6	+6	Ataque ardiloso +5d8, movimento rápido (+6 m)
10º	+7	+3	+7	+7	Proeza de operativo
11º	+8	+3	+7	+7	Ataque ardiloso +6d8, excelência de operativo +4, poder de especialização
12º	+9	+4	+8	+8	Proeza de operativo
13º	+9	+4	+8	+8	Ataque ardiloso +7d8, ataque quádruplo
14º	+10	+4	+9	+9	Proeza de operativo
15º	+11	+5	+9	+9	Ataque ardiloso +8d8, excelência de operativo +5, movimento rápido (+9 m)
16º	+12	+5	+10	+10	Proeza de operativo
17º	+12	+5	+10	+10	Ataque ardiloso +9d8, debilitação dupla
18º	+13	+6	+11	+11	Proeza de operativo
19º	+14	+6	+11	+11	Ataque ardiloso +10d8, excelência de operativo +6
20º	+15	+6	+12	+12	Operativo supremo, proeza de operativo

EXCELÊNCIA DE OPERATIVO (EX) 1º nível

Seu treinamento diversificado como operativo lhe concede +1 de bônus de intuição em testes de iniciativa e de perícia. Este bônus aumenta em 1 no 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO 1º nível

Sua especialização representa sua principal área de experiência. Selecione uma especialização ao adquirir seu 1º nível de operativo. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada. As descrições das especializações aparecem na página 94. Sua especialização lhe concede o talento Foco em Perícia (veja página 158) nas perícias associadas a ela e você recebe uma graduação de perícia extra em cada uma dessas perícias a cada nível de operativo (isto não permite que você exceda o número máximo de graduações em uma perícia).

Proeza de Especialização 5º nível

Você recebe a proeza listada em sua especialização como uma proeza de operativo bônus, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Maestria em Perícia de Especialização 7º nível

Você se torna tão confiante em certas perícias que pode utilizá-las confiavelmente mesmo sob circunstâncias adversas. Quando fizer um teste de uma perícia na qual possui o talento Foco em Perícia, você pode escolher 10 mesmo sob pressão ou distrações que normalmente lhe impediriam de fazê-lo.

Poder de Especialização 11º nível

Você recebe um poder especial que depende de sua especialização escolhida no 1º nível.

ATAQUE ARDILOSO (EX) 1º nível

Você pode enganar ou surpreender um adversário e atacá-lo quando ele baixa sua guarda. Como uma ação completa, você pode se mover até sua velocidade. Tenha se movido ou não, você pode realizar um ataque com uma arma branca com a propriedade especial operativa ou com qualquer armamento de mão. Logo antes de realizar seu ataque, faça um teste de Blefe, Furtividade ou Intimidação (ou um teste associado com sua especialização; veja página 94) com uma CD igual a 20 + o ND de seu alvo. Se obtiver sucesso no teste, você causa 1d4 de dano adicional e o alvo fica desprevenido (somente contra este ataque). Este dano aumenta para 1d8 no 3º nível, para 3d8 no 5º nível e em 1d8 adicional a cada 2 níveis subsequentes. Você não pode utilizar esta habilidade com uma arma que tenha a propriedade especial desajeitada ou que exija uma ação completa para realizar um único ataque.

EVASÃO (EX) 2º nível

Se obtiver sucesso em uma jogada de Reflexos contra um efeito que normalmente possui um efeito parcial em uma jogada bem-sucedida, em vez disso você não sofre nenhum efeito. Você recebe este benefício somente quando estiver desimpedido e vestindo uma armadura leve ou nenhuma armadura e perde o benefício quando estiver indefeso ou de alguma forma incapacitado de se mover.

PROEZA DE OPERATIVO 2º nível

Conforme adquire experiência, você aprende truques especiais chamados de proezas de operativo. Você aprende sua primeira proeza de operativo no 2º nível e aprende uma proeza adicional a cada 2 níveis subsequentes. Se uma proeza de operativo permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de operativo + seu modificador de Destreza. Se ela exigir um teste de perícia de um oponente, a CD é igual a 10 + 1,5 × seu nível de operativo + seu modificador de Destreza. A lista de proezas de operativo aparece na página 95. Você não pode aprender a mesma proeza mais de uma vez, exceto se especificado o contrário.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que sua classe concede proficiência.

MOVIMENTO RÁPIDO (EX) 3º nível

Enquanto estiver desimpedido e vestindo uma armadura leve ou nenhuma armadura, sua velocidade em terra aumenta em 3 metros. No 9º nível, em vez disso sua velocidade em terra aumenta em 6 metros e, no 15º nível, em vez disso sua velocidade em terra aumenta em 9 metros.

ARDIL DEBILITANTE (EX) 4º nível

Quando acertar um inimigo com um ataque ardiloso, você pode deixar a criatura desprevenida ou desconcentrada até o início de seu próximo turno. Você pode aprender proezas que lhe concedem opções adicionais para seu ardil debilitante, mas pode selecionar somente uma opção a cada vez que acertar com um ataque ardiloso.

AGILIDADE EXCEPCIONAL (EX) 7º nível

Você é imune à condição desprevenido e seu oponente não recebe quaisquer bônus em jogadas de ataque contra você quando estiver te flanqueando ou atacando quando você estiver prostrado. Além disso, disparos de cobertura e disparos de distração não fornecem qualquer vantagem contra você.

ATAQUE TRIPLO (EX) 8º nível

Quando realizar um ataque total utilizando somente armas brancas com a propriedade especial operativa ou armamento de mão, você pode realizar até três ataques em vez de dois.

ATAQUE QUÁDRUPLO (EX) 13º nível

Quando realizar um ataque total utilizando somente armas brancas com a propriedade especial operativa ou armamento de mão, você pode realizar até quatro ataques em vez de dois.

DEBILITAÇÃO DUPLA (EX) 17º nível

Quando acertar um inimigo com um ataque ardiloso, você pode aplicar dois dos efeitos de seu ardil debilitante.

OPERATIVO SUPREMO (EX) 20º nível

Sempre que fizer um teste de perícia com as perícias associadas à sua especialização, você pode jogar duas vezes e usar o melhor resultado. Uma vez por dia como uma ação de movimento, você pode temporariamente trocar uma de suas proezas de operativo por outra proeza de operativo que requeira o mesmo nível ou inferior. Esta troca dura 24 horas. Se a proeza que trocar for pré-requisito para qualquer de suas outras habilidades, você perde todas as habilidades que a tiverem, como um pré-requisito pela duração da troca.

ESPECIALIZAÇÕES DE OPERATIVO

A seguir são representadas as especializações de operativo mais comuns.

Audacioso

Você se especializa em missões que requerem coragem e atletismo.

- **Perícias Associadas:** Acrobatismo e Atletismo. Você pode fazer um teste de Acrobatismo para realizar um ataque ardiloso.
- **Proeza de Especialização:** Movimento versátil.
- **Ataque de Terreno (Ex):** No 11º nível, quando você e um adversário estiverem se equilibrando, escalando, nadando ou voando, você automaticamente obtém sucesso em qualquer teste de Blefe requerido para realizar um ataque ardiloso contra esse adversário.

Detetive

Você pode roubar ou adotar novas identidades tão facilmente quanto a maioria das pessoas troca de roupa, permitindo que se infiltre em quase qualquer meio.

- **Perícias Associadas:** Cultura e Sentir Motivação. Você pode fazer um teste de Sentir Motivação com +4 de bônus para realizar um ataque ardiloso lendo seu adversário.
- **Proeza de Especialização:** Vislumbrar a verdade.
- **Intuição de Detetive (Ex):** No 11º nível, suas intuições incríveis lhe ajudam a avançar investigações a onde inquéritos mundanos falhariam. Uma vez por dia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação e gastar 10 minutos ponderando sobre um mistério ou dilema para ganhar uma intuição enigmática como se tivesse conjurado *adivinhação* (embora o resultado seja frequentemente apresentado como uma pista encriptada).

Espião

Você pode roubar ou adotar novas identidades tão facilmente quanto a maioria das pessoas troca de roupa, permitindo que se infiltre em quase qualquer meio.

- **Perícias Associadas:** Blefe e Disfarce. Quanto utilizar Blefe para realizar um ataque ardiloso, você recebe +4 de bônus no teste de perícia.
- **Proeza de Especialização:** Mestre do disfarce.
- **Enganar Detecção (Ex):** No 11º nível, sempre que obtiver sucesso em uma jogada de resistência conta uma magia, dispositivo tecnológico ou habilidade que fosse fornecer informação sobre você (como *detectar pensamentos*), em vez de anular o efeito, você pode fornecer informações falsas que condizem com sua identidade falsa. Se tal efeito não permitir uma jogada de resistência, você pode fazer um teste de Blefe oposto pelo teste de Sentir Motivação do conjurador ou usuário e fornecer informações falsas similares em um sucesso.

Explorador

Você é um especialista em fazer reconhecimento de áreas perigosas utilizando seu conhecimento e perícias de sobrevivência.

- **Perícias Associadas:** Cultura e Sobrevivência. Você pode fazer um teste de Sobrevivência com +4 de bônus para realizar um ataque ardiloso tirando proveito dos arredores.
- **Proeza de Especialização:** Sempre vigilante.
- **Adentrar o Desconhecido (Ex):** No 11º nível, você recebe +4 de bônus em testes de Cultura e Sobrevivência. Enquanto estiver ao ar livre nos Mundos do Pacto e em seu sistema estelar de origem (se diferente), você recebe +2 de bônus em testes de iniciativa. O MJ deve decidir se, em jogos centrados em um sistema estelar diferente dos Mundos do Pacto, os Mundos do Pacto devem ser substituídos por esse sistema estelar.

Fantasma

Você pode se deslocar sem ser notado.

- **Perícias Associadas:** Acrobatismo e Furtividade. Quando utilizar Furtividade para realizar um ataque ardiloso, você recebe +1 de bônus no teste de perícia.
- **Proeza de Especialização:** Campo de camuflagem.

- **Fuga de Fase (Ex):** No 11º nível, você pode se mover através de matéria sólida fazendo seu corpo sair de fase por um breve momento. Como uma ação completa, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para sair de fase atravessando 1,5 metros de matéria sólida. Se tentar sair de fase atravessando algo mais espesso, você gasta o Ponto de Determinação e realiza a ação, mas a tentativa falha. Você não pode sair de fase atravessando efeitos de força ou a barreira criada por *muralha de força*. Após usar fuga de fase, você não pode usá-la novamente até realizar um descanso de 8 horas completo.

Hacker

Seja um sistema de computador ou um dispositivo mecânico, você é capaz de hackeá-lo.

- **Perícias Associadas:** Computação e Engenharia. Você pode fazer um teste de Computação com +4 de bônus para realizar um ataque ardiloso criando uma distração computadorizada (você não pode usar esta opção se estiver desapossado de equipamentos computadorizados ou se não tiverem computadores na área).
- **Proeza de Especialização:** Hacker elusivo.
- **Hackeamento de Controle (Ex):** No 11º nível, quando exceder a CD de um teste de Computação ou Engenharia para desativar um dispositivo ou sistema de computador por 5 ou mais, em vez disso você pode assumir o controle do dispositivo ou sistema. Para cada 5 em que exceder a CD, você normalmente pode fazer o dispositivo ou sistema executar uma tarefa, a critério do MJ. Uma vez que o dispositivo ou sistema tenha realizado seu comando, você pode escolher se o dispositivo é desativado ou retorna ao normal.

Ladrão

Você se especializa em aquisição, de furtos rápidos a roubos complexos.

- **Perícias Associadas:** Percepção e Prestidigitação. Você pode utilizar Prestidigitação para realizar um ataque ardiloso ao ocultar suas armas e movimentos.
- **Proeza de Especialização:** Distração holográfica.
- **Plano de Contingência (Ex):** No 11º nível, você realizou roubos o suficiente para perceber que as coisas nunca saem como o planejado. Quando alguma coisa inesperada acontecer durante um roubo ou infiltração, você pode gastar 2 Pontos de Determinação e especificar um plano de contingência estabelecido previamente para esta eventualidade, seja um suporte direto (como uma identidade ou um arquivo de computador, mas não um item particularmente valioso), uma informação correta ou ter contratado um confederado para executar uma tarefa no momento certo. Você então realiza um teste de perícia. A perícia apropriada e a CD determinadas pelo MJ, com CDs maiores para contingências mais elaboradas ou improváveis (veja CDs de Perícias na página 392 para mais informações sobre determinar a CD de uma perícia). Se obtiver sucesso, você tem o item ou conhecimento, ou o confederado executa a tarefa especificada. Se falhar, você não tem o plano ou ele falha.

PROEZAS DE OPERATIVO

Você aprende sua primeira proeza de operativo no 2º nível e uma proeza adicional a cada 2 níveis subsequentes. Proezas de operativo requerem que você tenha um nível de operativo mínimo, e são organizadas de acordo. Algumas proezas de operativo requerem que você satisfaça outros pré-requisitos, tal como ter outras proezas.

2º nível

Você deve ser pelo menos de 2º nível para escolher estas proezas.

Ardil de Combate (Ex)

- Você recebe um talento de combate bônus. Você deve atender a todos os pré-requisitos do talento.

Arquivo Alienígena (Ex)

- Sua vasta experiência faz identificar novas criaturas ser mais fácil para você. Dobre o bônus de sua excelência de operativo em seus testes de perícia para identificar uma criatura e suas habilidades. Se identificar uma criatura com sucesso, você recebe +2 de bônus de melhoria em seu teste de perícia quando realizar um ataque ardiloso contra essa criatura.

Clone Holográfico (Ex)

- Você pode criar duplicatas holográficas ou projeções psíquicas de si mesmo para ocultar sua localização real. Uma vez por dia como uma ação padrão, você pode criar 1d4 imagens de si mesmo por 1 minuto por nível de operativo. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona como *imagem espelhada*. Você pode usar esta proeza uma vez adicional por dia no 6º nível e novamente no 10º nível.

Disfarce Rápido (Ex)

- Uma vez por dia como uma ação padrão, você pode alterar sua aparência rapidamente. Isto funciona como *disfarçar-se* e dura 1 minuto por nível de operativo. Você pode usar esta proeza uma vez adicional por dia no 6º nível, e novamente no 10º nível.

Faz-Tudo (Ex)

- Você aprendeu como lidar em qualquer situação. Você pode utilizar todas as perícias destreinado e dobra seu bônus de excelência de operativo quando utilizar uma perícia na qual não tiver graduações.

Inoculação (Ex)

- Você é treinado para resistir a várias armas químicas e biológicas, toxinas e patogênicos que se deparar no curso de suas missões. Você soma o bônus de sua excelência de operativo em jogadas de Fortitude contra doenças e venenos.

Mobilidade Excepcional (Ex)

- Quando realizar um ataque ardiloso, se escolher o alvo de seu ataque antes de se mover, seu movimento não provoca ataques de oportunidade desse alvo. Quando usar sua ação padrão para se mover, você pode escolher uma criatura; você não provoca ataques de oportunidade dessa criatura por este movimento.

Piloto Excepcional (Ex)

- Quando atacar enquanto conduz um veículo, você reduz pela metade a penalidade do veículo em sua jogada de ataque (até um mínimo de nenhuma penalidade se o veículo normalmente impuser –1 de penalidade). Quando estiver em uma perseguição, você recebe +2 de bônus em testes de perícia que fizer quando realizar as ações de piloto evadir e truque.

Tratamento de Campo (Ex)

- Você pode levar 1 minuto tratando seus ferimentos e gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Vida igual a três vezes seu nível de operativo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Visão Noturna (Ex)
Você pode ver na escuridão como se tivesse visão na penumbra e visão no escuro com um alcance de 18 metros.

6º nível

Você deve ser pelo menos de 6º nível para escolher estas proezas.

Atirador Debilitante (Ex)
Você pode usar seu ataque ardiloso com armamento de atirador. Você não soma o dano de seu ataque ardiloso em seu ataque, mas o alvo ainda fica desprevenido e você pode utilizar seus ardis debilitantes.

Atirador Excepcional (Ex)
Seus ataques à distância com armamento de mão não provocam ataques de oportunidade.

Convicção (Ex)
Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para rerrolar um teste de uma das perícias associadas à sua especialização (veja página 243).

Golpe Impeditivo (Ex)
Através de seu ardil debilitante, você pode reduzir a velocidade de seu alvo pela metade e impedir que ele use a ação passo cauteloso até o início de seu próximo turno.

Golpe de Interferência (Ex)
Através de seu ardil debilitante, você pode impedir seu alvo de realizar reações (veja página 244) até o final de seu próximo turno.

Golpe de Sangramento (Ex)
Através de seu ardil debilitante, você pode afligir seu alvo com uma quantidade de dano de sangramento igual a seu nível de operativo.

Golpe Zonzeante (Ex)
Através de seu ardil debilitante, você pode tentar zonzear seu alvo. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou fica zonzo até o início de seu próximo turno. Uma vez que tenha utilizado esta habilidade para tentar zonzear uma criatura, essa criatura fica imune a seu golpe zonzeante por 24 horas.

Hacker Veloz (Ex)
Você pode desarmar dispositivos mecânicos com Engenharia e sistemas de computador com Computação na metade do tempo normal. Nos raros casos em que desativar um sistema ou dispositivo fosse normalmente exigir uma ação completa, você pode fazê-lo como uma ação padrão e se normalmente exigisse uma ação padrão, você pode fazê-lo como uma ação de movimento.

Movimento Rápido Aprimorado (Ex)
Você pode se mover ainda mais rápido que outros operativos. Você recebe o dobro dos benefícios de sua habilidade movimento rápido, até um aumento adicional máximo de +6 metros. Você deve ter movimento rápido para aprender esta proeza.

Pés Firmes (Ex)
Você se move à sua velocidade total sobre terreno difícil e não sofre penalidade utilizando Acrobatismo ou Furtividade com sua velocidade total.

Resoluto (Ex)
Se você obtiver sucesso em uma jogada de Fortitude contra um efeito que normalmente requer várias jogadas bem-sucedidas para curar (como uma doença ou veneno), esse efeito acaba imediatamente e é curado com uma única jogada bem-sucedida.

Ruína do Mentalista (Ex)
Se falhar em sua jogada de resistência de Vontade contra um efeito mental com duração de 1 rodada ou mais longo, você pode tentar outra jogada de resistência contra o efeito na rodada subsequente contra a mesma CD. Você tem direito a somente uma chance de jogada extra por efeito.

Se obtiver sucesso em uma jogada de resistência contra um efeito de cativação ou compulsão, você pode impedir que o originador do efeito saiba que você obteve sucesso. Você adquire conhecimento básico do que o efeito mental faria você realizar ou sentir e pode fazer um teste de Blefe para fingir que está sob esse efeito. Se o efeito mental fosse criar um vínculo entre você e o originador (como a magia *dominar pessoa*), você pode escolher manter o vínculo sem conceder o controle.

Sentidos Melhorados (Ex)
Você pode sentir os arredores sem precisar enxergá-los. Você adquire sentido às cegas com um alcance de 18 metros. Você deve ter visão no escuro e visão na penumbra, ou a proeza visão noturna, para aprender esta proeza.

10º nível

Você deve ser pelo menos de 10º nível para escolher estas proezas.

Campo de Camuflagem (Ex)
Você pode curvar a luz ao seu redor e abafar quaisquer sons menores que realizar, permitindo-o quase desaparecer quando não se move. Mesmo que se mova, você parece somente um traçado com características borradas. Este campo de camuflagem não lhe deixa invisível, mas torna mais fácil para você se esgueirar.Ativar o campo de camuflagem é uma ação de movimento. Enquanto o campo de camuflagem estiver ativo, você pode utilizar Furtividade para se esconder mesmo se estiver sendo observado diretamente e sem um local para se esconder. Atacar não encerra o campo de camuflagem, mas encerra a tentativa de se esconder atual. Se permanecer perfeitamente imóvel por pelo menos 1 rodada, você recebe +10 de bônus em testes de Furtividade (que não se acumula com *invisibilidade*) até se mover.

Seu campo de invisibilidade dura por até 10 rodadas antes de ficar inativo. Enquanto inativo, o campo de camuflagem se recarrega automaticamente à razão de 1 rodada de camuflagem por minuto.

Distração Holográfica (Ex)
Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para criar uma única duplicata holográfica ou projeção física de si mesmo que se move para longe de você por 1 rodada por nível de operativo. A duplicata escala paredes, salta por fossos ou simplesmente atravessa obstáculos, movendo-se ao dobro de sua velocidade em uma direção indicada por você quando a habilidade é ativada. Seu curso não pode ser alterado. Aqueles que interagirem com a duplicata podem tentar uma jogada de Vontade para identificar que ela não é real. Você deve ter a proeza clone holográfico para aprender esta proeza.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Evasão Aprimorada (Ex)

Quando falhar em uma jogada de Reflexos contra um efeito que possui um efeito parcial em uma jogada bem-sucedida, você sofre o efeito parcial em vez do efeito total. Você deve ter evasão para aprender esta proeza.

Golpe Atordoante (Ex)

Através de seu ardil debilitante, você pode tentar atordoar seu alvo. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou fica atordoado até o início de seu próximo turno. Uma vez que tenha utilizado esta habilidade para tentar atordoar uma criatura, essa criatura fica imune a seu golpe atordoante por 24 horas. Você deve ter a proeza golpe zonzeante para aprender esta proeza.

Golpe Desativador (Ex)

Através de seu ardil debilitante, você pode tentar temporariamente suprimir um item mágico ou desativar uma arma, peça de equipamento ou módulo de armadura vestida ou carregada pelo alvo. Jogue 1d20 + seu nível de operativo; a CD é igual a 10 + o nível do item. Se obtiver sucesso, você desativa o dispositivo (ou suprime as propriedades do item mágico) até o início de seu próximo turno. O dono do dispositivo pode gastar uma ação de movimento e realizar um teste de Engenharia (para dispositivos tecnológicos) ou de Misticismo (para itens mágicos) contra a CD de sua proeza de operativo para tentar reativar o dispositivo.

Em vez disso, você pode usar seu ardil debilitante para temporariamente desativar um constructo que tenha o subtipo mágico (como um golem) ou tecnológico (como um robô). Você não precisa fazer um teste, mas a criatura pode tentar uma jogada de Fortitude para anular o efeito debilitante. Se falhar, ela fica atordoada até o início de seu próximo turno. Uma vez que tenha utilizado esta habilidade para tentar desativar um constructo, essa criatura fica imune a seu golpe desativador por 24 horas.

Hacker Elusivo (Ex)

Suas habilidades de hackeamento tornam seus códigos incrivelmente difíceis para contramedidas defenderem. Sempre que fosse acionar uma contramedida de um sistema enquanto o hackeia, há 50% de chance de você conseguir eludir a contramedida e ela não ser acionada. Você continua sem ter desarmado a contramedida e pode acioná-la no futuro.

Mestre do Disfarce (Ex)

Você pode assumir a aparência de outras criaturas e até mesmo de indivíduos específicos. Isto funciona como a proeza disfarce rápido, mas a duração aumenta para 10 minutos por nível de operativo. Alternativamente, por 1 minuto por nível de operativo, você pode assumir a aparência de um indivíduo específico que já tenha visto. Se já ouviu o indivíduo falar e pode falar seu idioma, você também pode modular sua voz para condizer com a dele. Este disfarce é tão convincente que criaturas familiarizadas com o indivíduo devem obter sucesso em uma jogada de resistência de Vontade antes de poderem realizar um teste de Percepção para descobrir o disfarce. Você deve ter a proeza disfarce rápido para aprender esta proeza.

Mobilidade Excepcional Aprimorada (Ex)

Quando usar a ação ataque ardiloso ou realizar uma ação padrão para se mover até sua velocidade, seu movimento não provoca ataques de oportunidade. Você ainda provoca ataques de oportunidade normalmente quando realizar ataques à distância ou conjurar magias. Você deve ter a proeza mobilidade excepcional para aprender esta proeza.

Movimento Versátil (Ex)

Você adquire velocidade de escalada e natação igual à sua velocidade em terra. Esta velocidade não é aumentada pela característica de classe movimento rápido ou pela proeza movimento rápido aprimorado.

Sempre Vigilante (Ex)

Você esteve em missões solo o suficiente para saber que nunca pode baixar sua guarda, mesmo enquanto dorme. Você não sofre penalidades em testes de Percepção por estar dormindo, embora ainda não possa obter sucesso em testes de Percepção puramente visuais enquanto dorme. Você sempre pode agir na rodada surpresa, mas se escolher fazê-lo quando estaria surpreso, você utiliza seu resultado de iniciativa ou o da primeira criatura que o teria surpreendido –1, o que for menor.

Vislumbrar a Verdade (Ex)

Juntando pistas sutis e rastros escondidos nos arredores imediatos, você pode ver as coisas como realmente são. Como uma ação completa, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para receber os efeitos de *visão verdadeira* por 1 rodada com um alcance de 18 metros.

14º nível

Você deve ser pelo menos de 14º nível para escolher estas proezas.

Campo de Camuflagem Eficiente (Ex)

Seu campo de camuflagem dura por até 100 rodadas (10 minutos) e se recarrega à razão de 2 rodadas de camuflagem por minuto enquanto inativo. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação de movimento para recarregar 20 rodadas imediatamente e pode fazê-lo mesmo enquanto campo de camuflagem estiver ativo. Você deve ter a proeza campo de camuflagem para aprender esta proeza.

Golpe Nocauteante (Ex)

Através de seu ardil debilitante, você pode tentar nocautear seu alvo com um golpe. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou fica inconsciente por 1 minuto. Uma vez que tenha utilizado esta habilidade para nocautear uma criatura, essa criatura fica imune a seu golpe nocauteante por 24 horas. Você deve ter as proezas golpe atordoante e golpe zonzeante para aprender esta proeza.

Maestria em Ataques Múltiplos (Ex)

Quando usar seu ataque triplo ou ataque quádruplo para atacar o mesmo alvo com todos seus ataques, após seu ataque total ser completado, se pelo menos dois de seus ataques acertarem, você pode aplicar um ardil debilitante ao alvo.

Sentidos Excepcionais (Ex)

Seus sentidos melhorados ficam ainda mais discernentes. Seu sentido às cegas se torna percepção às cegas com um alcance de 18 metros. Se tiver visão no escuro, seu alcance aumenta em 9 metros. Você deve ter a proeza sentidos melhorados para aprender esta proeza.

HACKER
TEMA: FORA DA LEI

Como um mestre dos códigos, nenhum firewall ou contramedida é capaz de lhe impedir de conseguir a informação que procura.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e aumentar sua CA e precisa de Inteligência para suas perícias de hackeamento.

ESPECIALIZAÇÃO
Hacker

PROEZAS DO OPERATIVO
Clone holográfico (2º)
Convicção (6º)
Hacker veloz (6º)
Golpe desativador (10º)
Distração holográfica (10º)

TALENTOS
Amador Tecnomântico
Falha Amplificada
Foco em Armas (armamento de mão)

PERÍCIAS
Computação
Engenharia
Furtividade
Medicina
Percepção
Pilotagem

INVESTIGADOR
TEMA: CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Você trabalha para uma agência governamental, algumas vezes descobrindo pistas e solucionando crimes e algumas vezes caçando inimigos do governo.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e aumentar sua CA; Carisma, Inteligência e Sabedoria ajudam a melhorar suas perícias.

ESPECIALIZAÇÃO
Detetive

PROEZAS DO OPERATIVO
Disfarce rápido (2º)
Convicção (6º)
Ruína do mentalista (6º)
Mestre do disfarce (10º)

TALENTOS
Foco em Armas (armamento de mão)
Mobilidade
Tiro em Movimento

PERÍCIAS
Cultura
Diplomacia
Intimidação
Percepção
Sentir Motivação
Sobrevivência

EXEMPLOS DE OPERATIVO

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

LADRÃO
TEMA: FORA DA LEI

Não há emoção maior para você do que roubar um item valioso e escapar antes do dono saber que o perdeu.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar, aumentar sua CA e para aprimorar a maioria de suas perícias.

ESPECIALIZAÇÃO
Ladrão

PROEZAS DO OPERATIVO
Clone holográfico (2º)
Campo de camuflagem (10º)
Golpe desativador (10º)
Campo de camuflagem eficiente (14º)

TALENTOS
Ataque em Movimento
Foco em Armas (armas brancas básicas)
Mobilidade

PERÍCIAS
Acrobatismo
Blefe
Furtividade
Percepção
Prestidigitação
Sentir Motivação

PIONEIRO
TEMA: ESPAÇONAUTA

Seja por curiosidade intelectual ou lucro, você busca novas perspectivas para explorar e mistérios antigos para desvendar.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar, enquanto Sabedoria aprimora muitas de suas perícias.

ESPECIALIZAÇÃO
Explorador

PROEZAS DO OPERATIVO
Arquivo alienígena (2º)
Inoculação (2º)
Atirador debilitante (6º)
Resoluto (6º)
Vislumbrar a verdade (10º)
Movimento versátil (10º)

TALENTOS
Foco em Armas (armamento de atirador)
Iniciativa Aprimorada
Tiro Longo

PERÍCIAS
Cultura
Furtividade
Medicina
Percepção
Pilotagem
Sobrevivência

SOLARIANO

PONTOS DE ESTAMINA
7 + modificador de Constituição

7 PV

As estrelas guiam os planetas com gravidade, criam vida com luz e calor e consomem mundos completamente em supernovas e buracos negros. Você entende que estes atos de criação e destruição não são opostos, mas sim duas partes de um ciclo natural e dualístico. Você busca ser um agente desse ciclo, um guerreiro iluminado com a habilidade de manipular a força das próprias estrelas. Constantemente acompanhado por uma centelha de energia ou entropia fundamental, você pode moldar esta essência em combate para criar armas e armaduras de luz estelar reluzente ou de escuridão pura e devoradora. Tendo aprendido em um templo ou adquirido seus poderes através de revelação pessoal, você se reconhece como parte de uma tradição antiga – uma força de preservação e aniquilação.

ATRIBUTO CHAVE

Seu Carisma lhe permite canalizar sua conexão com o cosmo, portanto, Carisma é seu atributo chave. Um valor de Força elevado pode lhe tornar melhor em ataques corpo a corpo.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
4 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

Acrobatismo (Des)
Atletismo (For)
Ciências Naturais (Int)
Diplomacia (Car)
Furtividade (Des)
Intimidação (Car)
Misticismo (Sab)
Percepção (Sab)
Profissão (Car, Int ou Sab)
Sentir Motivação (Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas e avançadas e armamento de mão

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-8: SOLARIANO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	MANIFESTAÇÃO SOLAR	
						ARMADURA SOLAR	ARMA SOLAR
1º	+1	+2	+0	+2	Manifestação solar, modo estelar, perícias de adepto, revelações estelares (buraco negro, supernova)	+1 CA	1d6
2º	+2	+3	+0	+3	Revelação estelar	+1 CA	1d6
3º	+3	+3	+1	+3	Especialização em armas, influência sideral (2 perícias)	+1 CA	1d6
4º	+4	+4	+1	+4	Revelação estelar	+1 CA	1d6
5º	+5	+4	+1	+4	–	+1 CA, resistência 5	1d6
6º	+6	+5	+2	+5	Revelação estelar	+1 CA, resistência 5	2d6
7º	+7	+5	+2	+5	Golpes lampejantes	+1 CA, resistência 5	2d6
8º	+8	+6	+2	+6	Revelação estelar	+1 CA, resistência 5	2d6
9º	+9	+6	+3	+6	Revelações zênite	+1 CA, resistência 5	3d6
10º	+10	+7	+3	+7	Revelação estelar	+2 CA, resistência 10	3d6
11º	+11	+7	+3	+7	Influência sideral (4 perícias)	+2 CA, resistência 10	3d6
12º	+12	+8	+4	+8	Revelação estelar	+2 CA, resistência 10	4d6
13º	+13	+8	+4	+8	Devastação do solariano	+2 CA, resistência 10	5d6
14º	+14	+9	+4	+9	Revelação estelar	+2 CA, resistência 10	6d6
15º	+15	+9	+5	+9	–	+2 CA, resistência 15	7d6
16º	+16	+10	+5	+10	Revelação estelar	+2 CA, resistência 15	8d6
17º	+17	+10	+5	+10	Revelações zênite	+2 CA, resistência 15	9d6
18º	+18	+11	+6	+11	Revelação estelar	+2 CA, resistência 15	10d6
19º	+19	+11	+6	+11	Influência sideral (6 perícias)	+2 CA, resistência 15	11d6
20º	+20	+12	+6	+12	Revelação estelar	+2 CA, resistência 20	12d6

MANIFESTAÇÃO SOLAR (SOB) 1º nível

No 1º nível, você recebe uma manifestação física de seu poder estelar. A forma base de sua manifestação solar, quando não estiver em uso, é uma centelha de energia estelar pouco menor que seu punho que flutua próximo à sua cabeça. Além do montículo solar, sua manifestação pode assumir uma de duas formas adicionais: arma ou armadura. Você deve selecionar uma manifestação solar (arma ou armadura) ao adquirir seu primeiro nível de solariano. Você também deve escolher se sua manifestação solar (em qualquer forma) brilha intensamente com uma cor comum às estrelas (incluindo amarelo, azul, branco ou vermelho) ou se é a escuridão perfeita de um buraco negro. Uma manifestação solar brilhante, independentemente de sua forma, emana luz fraca em um raio de 6 metros. Você pode desligar a luz ou escuridão como uma ação padrão para agir furtivamente mas, sempre que entrar em seu modo estelar (veja página 102), o brilho ou escuridão retorna imediatamente. Uma vez feitas, estas escolhas não podem ser alteradas.

Somente você pode interagir com sua manifestação solar, seja na forma de centelha, arma ou armadura. Nenhuma outra criatura ou efeito pode afetar sua manifestação solar de qualquer forma, incluindo desarmá-la ou fendê-la.

Arma Solar

Você pode prender sua centelha solar em uma mão para formar uma arma branca de energia estelar. Esta arma parece ser feita de luz brilhante ou escuridão sólida, conforme determinado pela aparência de sua manifestação solar, mas pode assumir qualquer forma geral que você escolher. Armas brancas normais como espadas, lanças e machados são as mais comuns, mas outras formas, como uma grande runa de energia estelar, um monte de tentáculos de energia se contorcendo ou um punho energizado que envolve sua própria mão também são possíveis. O formato geral de sua arma solar não tem impacto em seu funcionamento nem concede à arma quaisquer habilidades especiais como alcance. Uma vez que tenha selecionado o formato geral, você não pode alterá-lo até adquirir um novo nível de solariano.

Sua arma solar funciona como uma arma branca avançada cinética de uma mão e você é automaticamente proficiente com ela. No 1º nível, escolha se sua arma solar causa dano concussante, cortante ou perfurante. Você pode alterar o tipo de dano cada vez que adquirir um novo nível de solariano. Sua arma solar causa dano igual a 1d6 + seu modificador de Força. Este dano aumenta em 1d6 no 6º nível, 9º nível, 12º nível e a cada nível subsequente. Cristais de armas solarianas (veja página 170) podem aumentar o dano de sua arma solar.

Formar ou dispersar uma arma solar é uma ação de movimento que requer o mesmo esforço que sacar ou embainhar uma arma (e pode ser combinado como uma única ação de movimento ou utilizada com o talento Saque Rápido). Sua arma solar é automaticamente dispersada se sair de sua mão.

Armadura Solar

Você pode transformar sua centelha estelar em uma armadura feita de energia estelar que contorna seu corpo. Esta armadura parece ser feita de luz brilhante ou escuridão sólida, conforme determinado pela aparência de sua manifestação solar, mas pode assumir qualquer forma geral que você escolher, seja placas de armadura brilhantes de energia estelar solidificada, um traje justo de energia crepitante ou uma aura de plasma estelar. O formato geral de sua armadura solar não tem impacto em seu funcionamento nem concede à armadura quaisquer habilidades especiais. Uma vez que tenha selecionado o formato geral, você não pode alterá-lo até adquirir um novo nível de solariano.

Sua armadura solar lhe concede +1 de bônus de melhoria à sua Classe de Armadura Cinética e à sua Classe de Armadura de Energia. Este bônus aumenta para +2 no 10º nível. Ela é compatível com armaduras leves, mas não lhe concede nenhum

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

benefício se você estiver vestindo uma armadura pesada. No 5º nível, você também recebe resistência a energia 5 enquanto sua armadura solar estiver ativa. Quando ativa a armadura, você pode escolher entre resistência a fogo ou frio e pode trocar os tipos de energia como uma ação de movimento. Esta resistência a energia aumenta em 5 no 10º nível e a cada 5 níveis subsequentes.

Formar ou dispersar uma armadura solar é uma ação de movimento.

MODO ESTELAR (SOB) 1º nível

As forças estelares que você convoca são sintonizadas a fótons (representando o poder de estrelas que emitem calor, luz e plasma) ou grávitons (representando o poder de estrelas que atraem e aprisionam objetos através da gravidade). A expressão máxima do poder do fóton é a supernova, quando toda a energia de uma estrela é expelida, enquanto a expressão máxima do poder do gráviton é o buraco negro, onde a gravidade é tão forte que nada, nem mesmo a luz, é capaz de escapar dele. O equilíbrio entre estas duas forças cósmicas opostas é a fonte de seu poder e seu modo estelar representa a força de sua conexão com uma ou ambas estas forças – uma relação que muda de uma hora pra outra conforme você usa suas revelações estelares.

Em batalha, você entra em um estado de alinhamento metafísico com forças cósmicas. No início de seu primeiro turno em combate, se estiver consciente, você deve escolher um dos três modos estelares: fóton, gráviton ou dessintonizado (veja abaixo).

No início de cada turno subsequente de combate, você deve escolher permanecer em seu modo estelar atual ou ficar dessintonizado. Se escolher permanecer em seu modo, você recebe outro ponto de sintonização para esse modo. Enquanto tiver 1 ou 2 pontos de sintonização em um modo, você está sintonizado nesse modo. Ao alcançar 3 pontos de sintonização em um modo, você fica completamente sintonizado nesse modo. Algumas de suas revelações estelares são revelações zênite, que podem ser utilizadas somente quando você estiver completamente sintonizado em um modo ou outro. Quando estiver completamente sintonizado, você não pode ganhar mais pontos em seu modo, mas permanece completamente sintonizado até o combate acabar, seu modo estelar se encerrar ou ficar dessintonizado. Se escolher ficar dessintonizado, você perde todos os pontos de sintonização acumulados até o momento. No início de seu próximo turno, você pode entrar em um novo modo estelar ou permanecer dessintonizado.

No final do combate, seu modo estelar se encerra. Se cair inconsciente durante um encontro, você fica dessintonizado. Se recuperar consciência enquanto ainda estiver sob ameaça, você pode entrar em um modo estelar em seu primeiro turno após recuperar consciência, como se fosse a primeira rodada do combate; se o combate acabar antes de você recuperar a consciência, seu modo estelar se encerra. Se por qualquer razão não estiver em um modo estelar, você é considerado dessintonizado para os propósitos de suas revelações estelares.

Quando não estiver em combate, você não pode entrar em um modo estelar. Esta habilidade se manifesta somente em situações de alto risco, quando seu treinamento assume e conecta sua mente ao universo. Deve haver risco para seu modo estelar ser ativado, portanto você deve estar enfrentando um inimigo significativo (veja página 242). Se houver dúvida se você está em combate ou se pode acessar seu modo estelar, o MJ decide. Isto também significa que seu modo estelar pode se encerrar antes de uma batalha que era perigosa acabar, uma vez que o que restou é uma escória que não representa ameaça para você.

Modo Fóton

- Quando entra em modo fóton, você recebe 1 ponto de sintonização de fóton e fica fóton-sintonizado. Algumas de suas revelações estelares são poderes de fóton e ficam mais fortes se você estiver fóton-sintonizado. Enquanto fóton-sintonizado, você recebe +1 de bônus em jogadas de dano (incluindo jogadas de dano de seus poderes estelares). Este bônus aumenta em 1 a cada 6 níveis de solariano que você possuir.

Modo Gráviton

- Quando entra em modo gráviton, você recebe 1 ponto de sintonização de gráviton e fica gráviton-sintonizado. Algumas de suas revelações estelares são poderes de gráviton e ficam mais fortes se você estiver gráviton-sintonizado. Enquanto gráviton-sintonizado, você recebe +1 de bônus em jogadas de Reflexos. Este bônus aumenta em 1 a cada 9 níveis de solariano que você possuir

Dessintonizado

- Quando dessintonizado, você não recebe pontos de sintonização e não está nem fóton-sintonizado nem gráviton-sintonizado. Você não recebe benefícios enquanto dessintonizado.

PERÍCIAS DE ADEPTO 1º nível

Como parte do processo que o levou a se tornar um solariano, você recebe treinamento e discernimento adicionais. Escolha duas perícias adicionais e acrescente-as à sua lista de perícias de classe.

REVELAÇÃO ESTELAR 1º nível

Conforme adquire experiência, você descobre novos segredos sobre os poderes da energia, estrelas, gravidade e outras fontes fundamentais do poder cósmico que lhe concedem a habilidade de canalizar estas forças e manifestar potentes poderes preternaturais. No 1º nível, você automaticamente aprende as revelações estelares buraco negro e supernova. No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você aprende uma revelação estelar adicional. Você não pode selecionar a mesma revelação estelar mais de uma vez, exceto se especificado o contrário. Você pode escolher quaisquer revelações estelares que desejar, mas se tiver mais revelações de fóton do que revelações de gráviton, ou vice-versa, é mais difícil para você ficar completamente sintonizado em ambos os modos (veja Revelações Desproporcionais na página 104). A lista de revelações estelares começa na página 103.

Revelações estelares normalmente dizem que tipo de ação elas requerem. Se uma revelação estelar não disser o tipo de ação que ela exige mas modifica alguma outra ação (como um ataque ou teste de perícia), ela pode ser utilizada como parte dessa ação. Se uma revelação estelar permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de solariano + seu modificador de Carisma. Uma revelação que durar por 1 rodada ou até você sair do modo associado permanece por qual dessas durações for mais longa. Você pode utilizar revelações estelares dentro e fora de combate, mas como não pode entrar em seu modo estelar fora de batalha, qualquer revelação que dura 1 rodada ou enquanto você estiver em um modo estelar dura somente 1 rodada fora de combate.

INFLUÊNCIA SIDERAL (SOB) 3º nível

Você pode tocar as forças estelares fora de batalha, utilizando as propriedades de fótons ou grávitons para afetar sua utilização de perícias. No 3º nível, escolha duas perícias das listas abaixo, uma da lista de fóton e uma da lista de gráviton. No 11º nível e novamente no 19º nível, escolha mais duas perícias. Cada vez que você as selecionar, escolha uma da lista de fóton e uma da lista de gráviton.

Para utilizar sua influência sideral, você deve gastar 1 minuto em meditação e então escolher entre perícias de fóton ou perícias de gráviton. Quando fizer um teste de perícia com uma de suas perícias selecionadas do tipo escolhido (fóton ou gráviton), você pode rolar 1d6 e somar o resultado como um bônus de intuição em seu teste. Esta habilidade dura até você entrar em combate, adormecer, cair inconsciente ou meditar novamente para escolher um tipo diferente de perícia. Você pode reativar esta habilidade meditando novamente por 1 minuto.

- **Perícias de Fóton:** Cultura (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Medicina (Int) e Sobrevivência (Sab)
- **Perícias de Gráviton:** Blefe (Car), Disfarce (Car), Furtividade (Des), Misticismo (Sab) e Sentir Motivação (Sab)

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que essa classe concede proficiência. Se selecionar arma solar como sua manifestação solar, ela recebe o benefício de Especialização em Armas como se fosse uma arma branca avançada.

GOLPES LAMPEJANTES (EX) 7º nível

Sua maestria em combate corpo a corpo permite que você realize vários ataques mais precisamente. Quando realizar um ataque total somente com armas brancas, você sofre –3 de penalidade em cada jogada de ataque em vez dos –4 normais.

REVELAÇÕES ZÊNITE 9º nível

No 9º nível e novamente no 17º nível, você recebe duas revelações estelares poderosas. Escolha duas revelações da lista de revelações zênite: uma revelação de fóton e uma revelação de gráviton. A lista de revelações zênite começa na página 107.

Revelações zênite são revelações estelares poderosas que requerem que você esteja completamente sintonizado em um modo estelar. Após utilizar uma revelação zênite, seu modo estelar se torna dessintonizado imediatamente.

DEVASTAÇÃO DO SOLARIANO (EX) 13º nível

Quando realizar um ataque total, você pode realizar até três ataques em vez de dois ataques. Você sofre –6 de penalidade nestes ataques em vez dos –4 normais. Se tiver a característica de classe golpes lampejantes, em vez disso você sofre –5 de penalidade nestes ataques, desde que eles sejam todos ataques corpo a corpo.

EXEMPLAR ESTELAR (SOB) 20º nível

Você é um parente espiritual das próprias estrelas. Como uma ação de movimento, você pode aumentar ou reduzir em um passo os níveis de iluminação até 9 metros ao seu redor. Quando entrar em um modo estelar, você recebe 2 pontos de sintonização do tipo correspondente imediatamente e é considerado sintonizado e, quando mantém seu modo estelar atual no início de seu turno, você recebe 2 pontos de sintonização em vez de 1, permitindo que fique completamente sintonizado após 2 rodadas.

Além disso, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para receber pontos de sintonização para ficar completamente sintonizado na primeira rodada do combate (mas não após utilizar uma revelação zênite, ou gastar 1 Ponto de Determinação no início de seu turno em combate para trocar todos seus pontos de sintonização em um modo estelar para a mesma quantidade no outro modo estelar. Por exemplo, você pode trocar estar completamente sintonizado no modo gráviton para ficar completamente sintonizado no modo fóton.

Revelações de fóton

Revelações de gráviton

REVELAÇÕES ESTELARES

Você aprende suas primeiras revelações estelares (buraco negro e supernova) no 1º nível e aprende uma revelação adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes. Revelações estelares requerem que você tenha um nível de solariano mínimo e são organizadas de acordo. Além disso, cada uma é marcada com o símbolo que indica se ela é uma revelação de fóton ou uma revelação de gráviton; estes símbolos são demonstrados acima.

1º nível

Todo solariano recebe as seguintes revelações estelares no 1º nível.

Buraco Negro (Sob)

- Quando está completamente gráviton-sintonizado, como uma ação padrão, você pode puxar qualquer número de criaturas a até 6 metros de você em sua direção. Você escolhe quais criaturas são afetadas e quais não são. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou será puxado 3 metros em sua direção. O alcance desta revelação e a distância puxada aumentam em 1,5 metros no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. Objetos sólidos não bloqueiam esta habilidade, mas qualquer criatura que bater em um objeto sólido encerra o movimento em sua direção. Criaturas movidas por esta habilidade não provocam ataques de oportunidade com este movimento. Após utilizar esta revelação, você fica dessintonizado imediatamente. Buraco negro funciona como uma revelação zênite para os propósitos de habilidades que se referem a elas.

Supernova (Sob)

- Quando está completamente fóton-sintonizado, como uma ação padrão, você pode causar 1d6 de dano de fogo mais 1d6 de dano de fogo adicional por nível de solariano a todas as criaturas a até 3 metros de você. Uma criatura que obtiver sucesso em uma jogada de Reflexos sofre metade do dano. No 9º nível, você pode aumentar o raio para 4,5 metros e no 17º nível, você pode aumentar o raio para 6 metros. Após utilizar esta revelação, você fica dessintonizado imediatamente. Supernova funciona como uma revelação zênite para os propósitos de habilidades que se referem a elas.

2º nível

Você deve ser de 2º nível ou superior para escolher estas revelações estelares.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

REVELAÇÕES DESPROPORCIONAIS

Se devotar-se muito fortemente a um tipo de revelação, você sai do alinhamento harmônico com as forças cósmicas que acessa. Você pode ter uma revelação a mais de um tipo (seja fóton ou gráviton) do que do outro tipo sem penalidade. Se suas revelações de um tipo forem mais numerosas que do outro tipo por duas ou mais, você é considerado sintonizado enquanto tiver entre 1 e 3 pontos de sintonização em um modo estelar e não fica completamente sintonizado em qualquer modo estelar até acumular 4 pontos de sintonização nesse modo estelar. Por exemplo, se tiver três revelações de fóton e uma revelação de gráviton, você precisaria de 4 pontos de sintonização para ficar completamente fóton-sintonizado e 4 pontos de sintonização para ficar completamente gráviton-sintonizado.

Agarrão Gravitacional (Sob)

- Esta revelação lhe permite mover objetos à distância como em *mão psicocinética* (veja página 363).

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode utilizar a *mão psicocinética* de sua habilidade agarrão gravitacional para imobilizar, erguer ou mover uma criatura Média ou menor. A criatura pode tentar uma jogada de Fortitude para anular o efeito. Enquanto estiver sob este efeito, a criatura alvo não pode se mover, mas pode realizar quaisquer outras ações normais. Esta habilidade segue todas as restrições da magia, com exceção de seu peso limite, mas você não pode erguer uma criatura além de 1,5 metros do solo. Quando você gastar uma ação padrão concentrando para manter o agarrão gravitacional, o alvo pode tentar uma nova jogada de resistência para encerrar o efeito. Uma criatura que obtiver sucesso em uma jogada contra esta habilidade fica imune a novos usos desta revelação por 24 horas.

Âncora Gravitacional (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode formar um elo entre você e a superfície em que está de pé ou com objetos que estiver segurando. Isto lhe concede +4 de bônus na CA contra as manobras de combate derrubar, empurrar e reposicionar se você escolher a superfície sob seus pés ou contra a manobra de combate desarmar se escolher objetos. O bônus dura por 1 rodada ou até você sair do modo gráviton. Você pode ter somente uma âncora gravitacional ativa ao mesmo tempo.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode ativar esta revelação como uma reação quando for alvo da manobra de combate derrubar, desarmar, empurrar ou reposicionar, caso em que você se defende somente contra esse ataque.

Bainha de Plasma (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode fazer todos seus ataques corpo a corpo causarem dano de fogo em vez de seu tipo normal. (Os ataques ainda são realizados contra a CAE ou CAC conforme o normal para a arma.) Este beneficio dura por 1 rodada ou até você sair do modo fóton.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, seus ataques com bainha de plasma causam dano de fogo adicional igual à metade de seu nível.

Erupção (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode emanar luz em 9 metros de raio por 1 minuto. Você pode escolher luz fraca, luz normal ou luz brilhante cada vez que ativar esta revelação. Como uma ação padrão, você pode criar um clarão de luz brilhante, forçando uma criatura a até 9 metros a obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou ficar cega por 1 rodada. Uma vez que tenha utilizado erupção contra uma criatura, você não pode utilizar esta revelação contra ela novamente por 10 minutos. Criaturas cegas ou sem visão não são afetadas por este uso desta revelação.

  Quando criar um clarão de luz como uma ação padrão e estiver sintonizado ou completamente sintonizado, em vez disso você pode escolher deixar todos os inimigos no alcance ofuscados por 1 rodada (sem jogada de resistência).

Ímpeto Estelar (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode se cobrir de fogo estelar e realizar uma investida sem as penalidades (veja página 248).

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode substituir o ataque corpo a corpo ao final da investida pela manobra empurrar. Tenha você obtido sucesso ou não em empurrar, o alvo sofre 2d6 de dano de fogo (Reflexos para metade). Este dano aumenta em 1d6 no 6º nível e a cada 2 níveis subsequentes.

Impulso Gravitacional (Sob)

- Você pode aumentar ou reduzir a atração gravitacional entre você e o terreno à sua volta. Você pode somar um bônus igual a um terço de seu nível de solariano (mínimo +1) em testes de Atletismo para escalar, nadar ou saltar como parte da ação que você realizar para fazer o teste de perícia. Além disso, como uma reação quando estiver caindo, você pode reduzir o dano de queda sofrido pela metade. No 6º nível, você pode se mover por superfícies verticais e até mesmo de cabeça para baixo em tetos por 1 rodada. Isto funciona como *escalada da aranha*, mas deixa suas mãos livres e você também pode correr. Você deve encerrar seu movimento em uma superfície que pode suportá-lo normalmente. Se encerrar seu movimento enquanto estiver em uma superfície vertical ou no teto, você cai, exceto se obtiver sucesso em um teste de Atletismo para escalar para permanecer no local.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, o bônus que você recebe desta revelação para testes de escalar, nadar ou saltar é dobrado.

Matéria Escura (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode usar as propriedades da matéria escura para aumentar sua densidade, permitindo-o resistir a dano físico. Você adquire redução de dano 1/–. Isto aumenta para RD 2/– no 6º nível e aumenta em 1 novamente a cada 3 níveis de solariano subsequentes. Este beneficio dura por 1 rodada ou até você sair do modo gráviton.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, sua RD de matéria escura é igual à metade de seu nível de solariano.

Radiação (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode emitir uma aura de baixa radiação. Criaturas a até 1,5 metros de você devem obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou ficam enjoadas. Uma criatura enjoada se recupera assim que se mover para fora

de sua aura e uma criatura que obtiver sucesso na jogada de resistência fica imune à sua radiação por 24 horas. Este é um efeito de veneno (veja página 415). Este beneficio dura por 1 rodada ou até você sair do modo fóton.

Quando sintonizado ou completamente sintonizado, o tamanho de sua aura aumenta para 3 metros.

6º nível

Você deve ser de 6º nível ou superior para escolher estas revelações estelares.

Brilho Hipnótico (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode convencer uma criatura viva de que você é confiável. Isto funciona como *cativar pessoa* (veja página 344), mas com uma duração de 1 rodada por nível de solariano que você tiver. Quando o efeito acabar, se você estiver fora da linha de visão e o alvo não estiver engajado em uma atividade que ele não teria começado sem estar cativado, o alvo não percebe que foi cativado ou que agiu de forma incomum exceto se alguém lhe disser. Você não pode utilizar esta revelação novamente enquanto tiver uma criatura cativada através desta habilidade e uma vez que tenha tentado cativar uma criatura, tenha obtido sucesso ou não na tentativa, você não pode cativar a mesma criatura novamente por 24 horas. Sua influência sobre a criatura acaba assim que a duração expirar e nesse momento o alvo provavelmente para de fazer qualquer coisa que você tenha solicitado. No 9º nível, brilho hipnótico funciona como *cativar monstro* (veja página 344).

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado e conseguir cativar uma criatura com esta habilidade, você também pode comandá-la a se aproximar, fugir ou hesitar em seu próximo turno, como na magia *comando* (nenhuma jogada de resistência; veja página 345).

Brilho da Vida (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Vida igual ao dobro de seu nível de solariano. Uma vez que usar esta revelação, você não pode usá-la novamente até a próxima vez que recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, aumente a quantidade de cura desta revelação para três vezes seu nível de solariano.

Compressão (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode aumentar os efeitos da gravidade nos órgãos e funções internas de um alvo a até 9 metros, fazendo com que ele tenha dificuldade de funcionar normalmente. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou fica zonzo por 1 rodada. Esta revelação também afeta constructos. Você pode manter este efeito como uma ação de movimento cada rodada, mas o alvo pode tentar uma nova jogada de resistência a cada rodada para encerrar o efeito. Uma vez que uma criatura obtiver sucesso nesta jogada ou o efeito se encerrar, você não pode utilizar esta revelação contra ela novamente por 24 horas.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para também atordoar o alvo por 1 rodada. Manter compressão em rodadas subsequentes prolonga o efeito de zonzear, mas não o efeito de atordoar.

Corona (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode envolver seu corpo com um invólucro de plasma ígneo. Você adquire resistência a frio 10 e qualquer criatura adjacente que lhe acertar com uma arma natural ou uma arma branca sofre 2d6 de dano de fogo.

  A corona dura por 1 rodada ou até você sair do modo fóton. No 12º nível, o dano aumenta para 3d6 e a resistência a frio aumenta para 15. No 18º nível, o dano aumenta para 4d6 e a resistência a frio aumenta para 20.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, qualquer criatura que iniciar seu turno adjacente a você enquanto sua corona estiver ativa sofre dano de fogo igual à metade de seu nível de solariano.

Desafiar a Gravidade (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode voar até sua velocidade. Você deve encerrar este movimento em solo sólido ou cairá. No 12º nível ou superior, você não precisa aterrissar se imediatamente em seguida usar outra ação de movimento para utilizar desafiar a gravidade. Em sua última ação de movimento no turno, você ainda deve aterrissar ou cairá.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, sua velocidade de voo desta revelação aumenta em 3 metros.

Órbita Ardente (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode se mover até sua velocidade, adquirindo ocultação contra qualquer ataque realizado contra você durante o movimento e pode deixar um rastro de chamas em cada quadrado que passar. As chamas duram 1 rodada e causam 2d6 de dano de fogo a qualquer um que entrar em um deles. Você não pode se mover através do espaço de outras criaturas durante este movimento. Se utilizar sua órbita ardente novamente, quaisquer chamas previamente criadas por você se extinguem. O dano das chamas aumenta em 1d6 no 8º nível e a cada 2 níveis subsequentes.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, qualquer criatura ferida pelas chamas também adquire a condição queimando (1d6 de dano de fogo; veja página 277).

Reflexão (Sob)

- Você pode refletir ataques à distância de volta para seus inimigos. Se realizou a ação defesa total em seu último turno, ou se estiver lutando defensivamente e gastar 1 Ponto de Determinação, como uma reação você pode redirecionar um ataque à distância que lhe errar. Selecione um novo alvo a até 9 metros e realize uma jogada de ataque com –4 de penalidade. Se seu ataque acertar, o novo alvo é ferido como se fosse o alvo desejado do ataque original.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você não sofre os –4 de penalidade em sua jogada de ataque redirecionado.

Sentido Astrológico (Sob)

- Você pode sentir o movimento de todos os objetos te influenciando para adquirir intuição sobre eventos futuros.

  Uma vez por dia como uma ação completa, você pode tentar determinar se uma ação específica sua trará resultados bons ou ruins no futuro imediato. Isto funciona como *augúrio* (veja página 342) com seu nível de conjurador efetivo igual a seu nível de solariano. Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usar esta revelação novamente no mesmo dia, mas ainda não pode usá-la mais de uma vez por hora.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode ver 1 hora no futuro (em vez de meia hora como o normal de *augúrio*) quando usa esta revelação.

Surto Gravitacional (Sob)

- Como uma ação completa, você pode executar a manobra de combate derrubar ou desarmar contra um alvo a até 9 metros. Utilize seu modificador de Carisma em sua jogada de ataque em vez de seu modificador de Força e receba +4 de bônus nesta jogada de ataque (que não se acumula com o bônus do talento Manobra de Combate Aprimorada).

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, se desarmar um alvo com surto gravitacional e tiver uma mão livre, o item largado voa em sua direção e você pode pegá-lo no ar. Se derrubar um alvo com surto gravitacional, você pode puxá-lo até 3 metros em sua direção.

10º nível

Você deve ser de 10º nível ou superior para escolher estas revelações estelares.

Distorção Furtiva (Sob)

- Você pode curvar a luz, o som e até mesmo vibrações ao redor de seu corpo, tornando-o difícil de ser percebido. Como uma ação de movimento, você pode conceder a si mesmo +4 de bônus em testes de Furtividade. Isto dura por 1 rodada ou até você sair do modo gráviton.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você pode utilizar esta revelação para reduzir suas emanações sensoriais ao ponto de poder fazer um teste de Furtividade mesmo quando estiver sendo observado diretamente e não tiver uma cobertura ou distração. Você não fica invisível e sim difícil de ser visto com clareza e, se uma criatura o estiver observando antes de seu teste de Furtividade, ela permanece ciente de sua localização até você alcançar alguma cobertura ou ocultação. Sua distorção furtiva acaba se você realizar um ataque ou fizer outra criatura tentar uma jogada de resistência, ou no início de seu próximo turno, exceto se você imediatamente realizar outra ação de movimento para utilizar esta revelação.

Fornalha da Alma (Sob)

- Você pode estocar a energia interna de sua fisiologia inteira, permitindo-o impulsionar os processos de sua vida. Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação. Se estiver sofrendo uma aflição (uma doença, droga, maldição ou veneno), você pode imediatamente tentar uma jogada de resistência adicional contra a CD normal da aflição. Se obtiver sucesso nesta jogada de resistência, a aflição se encerra (independentemente da quantidade de jogadas de resistência normalmente requeridas para encerrar a aflição). Uma vez que usar esta revelação, você não pode usá-la novamente até a próxima vez que recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você também pode usar esta revelação para encerrar qualquer uma das seguintes condições que estiverem lhe afetando: abalado, amedrontado, apavorado, assustado, cego, exausto, fatigado, ofuscado, sangrando ou queimando.

14º nível

Você deve ser de 14º nível ou superior para escolher estas revelações estelares.

Escudo Gravitacional (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode criar um pequeno escudo de ondas gravitacionais comprimidas, concedendo-lhe +1 de bônus de circunstância em sua CA. O escudo dura por 1 rodada ou até você sair do modo gráviton.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, como uma ação de movimento, você pode criar um disco de energias gravitacionais maciças que são capazes de defletir ataques em sua direção. Escolha um lado de seu espaço. O escudo se estende por três lados contínuos em linha reta centrado no lado escolhido. O escudo fornece cobertura contra ataques vindo do lado de fora, mas não contra ataques originados do lado que você está. Se você se mover, pode reposicionar seu escudo como parte de sua ação de movimento, movendo-o para um lado diferente de seu espaço. Você deve utilizar uma de suas mãos para direcionar e manter um escudo gravitacional ativo

  Você não pode utilizar esta versão do escudo de gravidade ao mesmo tempo em que utilizar esta revelação para receber o bônus de circunstância na CA. Este escudo gravitacional dura 1 rodada ou até você sair do modo gráviton.

Relâmpago Solar (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode disparar um raio de energia solar concentrada em um alvo dentro de um alcance longo (120 metros + 12 metros por nível de solariano que você tiver) como um ataque à distância mirando a CAE do adversário. Se acertar, você causa 9d6 de dano de fogo. Se tiver um cristal solariano (veja Cristais de Armas Solarianas na página 170) que altera o tipo de dano causado por uma arma solar, você pode utilizá-lo para alterar o tipo de dano causado por seu relâmpago solar. Uma vez que usar esta revelação, você não pode usá-la novamente até a próxima vez que recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos.

  Quando sintonizado ou completamente sintonizado, você recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque para usar esta revelação.

16º nível

Você deve ser de 16º nível ou superior para escolher estas revelações estelares.

Fóton Supremo (Sob)

- Sua habilidade de manipular poderes de luz e energia expande amplamente. O raio de qualquer revelação de fóton (mas não uma revelação zênite) que você tiver se expande em 3 metros. Qualquer revelação de fóton (mas não uma revelação zênite) que durar 1 rodada ou até você sair do modo fóton agora dura por 1d4 rodadas se você não estiver no modo fóton. Você também aumenta o poder de qualquer uma das seguintes revelações de fóton que você tiver.

  Brilho Hipnótico: A duração da cativação é dobrada.

  Brilho da Vida: Você pode usar esta revelação como uma ação rápida em vez de uma ação de movimento.

  Ímpeto Estelar: Você recebe +2 de bônus na sua CAE até o início de seu próximo turno.

Sentido Astrológico: Você pode enxergar até duas vezes mais longe no futuro do que o normal.

Gráviton Supremo (Sob)

- Conforme sua habilidade de manipular poderes de gravidade se expande, o alcance de qualquer revelação de gráviton que você tiver (mas não uma revelação zênite) é dobrado. Qualquer revelação de gráviton (mas não uma revelação zênite) em que você tiver que mirar uma única criatura pode agora mirar duas criaturas simultaneamente, que devem estar a até 6 metros entre si. Você também aumenta o poder de qualquer uma das seguintes revelações de gráviton que você tiver.

Âncora Gravitacional: Como uma ação de movimento, você pode utilizar ambos os tipos de âncora gravitacional simultaneamente.

Desafiar a Gravidade: Sua velocidade de voo aumenta em 6 metros.

Impulso Gravitacional: Seu bônus se aplica a todos os testes de Acrobatismo e você não sofre dano de qualquer queda.

Reflexão: Se obtiver sucesso ao redirecionar um ataque como uma reação, você pode continuar a refletir ataques adicionais até o início de seu próximo turno. Você sofre –2 de penalidade cumulativa em sua jogada de ataque redirecionado a cada tentativa de reflexão após a primeira. Se qualquer ataque refletido errar, você não pode realizar novas tentativas de redirecionar até utilizar esta revelação novamente.

REVELAÇÕES ZÊNITE

Você pode escolher estar revelações estelares somente quando recebe a característica de classe revelações zênite.

Aceleração Solar (Sob)

- Quando estiver completamente fóton-sintonizado, você pode realizar uma ação completa como uma ação padrão. Além disso, você e até seis aliados a até 9 metros são afetados por *rapidez* (veja página 368) por 1 minuto após você usar esta ação. No 17º nível, a velocidade extra do efeito de *rapidez* aumenta para 18 metros (até o máximo de três vezes a velocidade normal da criatura).

Buracos de Minhoca (Sob)

- Quando estiver completamente gráviton-sintonizado, você pode criar dois buracos de minhoca vinculados como uma ação padrão. Um buraco de minhoca deve estar adjacente a você e o outro aparece em qualquer lugar em sua linha de visão dentro de um alcance médio (30 metros + 3 metros por nível de solariano). Cada buraco de minhoca tem 1,5 metros de largura e aparece em uma interseção entre dois quadrados. Você e quaisquer criaturas Grandes ou menores que você designar mentalmente (você pode designar "todas as criaturas", "todos os lashuntas" ou categorias similares) pode atravessar entre os buracos de minhoca. Esta é considerada uma viagem extradimensional. Entrar em um buraco de minhoca instantaneamente transporta a criatura para um quadrado adjacente à interseção do outro buraco de minhoca, onde a criatura continua seu movimento. O buraco de minhoca permanece por 1 rodada para cada 2 níveis de solariano que você tiver. No 17º nível, você pode criar três buracos de minhoca utilizando esta habilidade e, ao entrar em um buraco de minhoca, uma criatura pode decidir em qual dos outros dois buracos de minhoca irá sair.

Dilatação Temporal (Sob)

- Quando estiver completamente gráviton-sintonizado, você pode fazer o tempo passar mais lentamente para seus inimigos. Como uma ação padrão, você pode projetar uma onda gravitacional em um cone de 9 metros. Você escolhe quais criaturas no cone são afetadas e quais não são. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou é afetado por *lentidão* (veja página 362) por um número de rodadas igual a seu nível de solariano. No 17º nível, mesmo alvos que obtiverem sucesso em suas jogadas de resistência são afetados por *lentidão* durante 1 rodada.

Estrela Miniatura (Sob)

- Quando estiver completamente fóton-sintonizado, você pode criar um simulacro de uma estrela como uma ação padrão. A estrela é uma esfera que preenche seu quadrado (ou um quadrado de seu espaço, se você for maior que Médio) e todos os quadrados a até 1,5 metros desse espaço. Qualquer criatura que iniciar seu turno no mesmo espaço que a estrela sofre 1d6 de dano de fogo para cada 2 níveis de solariano que você tiver e qualquer criatura que iniciar seu turno fora da estrela, mas a 1,5 metros dela, sofre metade desse dano. No 17º nível, você pode criar seu simulacro de estrela como uma esfera que afeta seu quadrado e todos os quadrados a até 3 metros desse espaço (um total de 21 quadrados).

Criaturas podem se mover através da estrela, mas ela exerce uma atração gravitacional e qualquer criatura dentro ou a até 1,5 metros dela deve gastar o dobro de movimento para cada quadrado em que se mover para fora do centro da estrela. A estrela permanece por 1d4+1 rodadas e fica no lugar mesmo se você se mover. Você é imune a todos os efeitos de sua própria estrela miniatura.

Estrelemoto (Sob)

- Quando estiver completamente gráviton-sintonizado, você pode criar uma ondulação violenta de movimento para derrubar seus adversários. Como uma ação de movimento, você pode se mover até sua velocidade pelo solo sem provocar ataques de oportunidade. Cada criatura à qual você ficar adjacente a qualquer momento durante esse movimento sofre 1d8 de dano concussante e deve obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou cai prostrada. As criaturas afetadas não precisam estar em solo sólido para caírem e qualquer uma que estiver no ar (mas ainda adjacente a você) cai no solo em uma jogada fracassada. O dano aumenta para em 1d8 para cada 3 níveis de solariano que você tiver além do 7º. No 17º nível, você pode se mover até o dobro de sua velocidade pelo solo com esta revelação.

Raio de Luz (Sob)

- Quando estiver completamente fóton-sintonizado, como uma ação de movimento, você pode se transformar um raio de luz e mover-se à velocidade da luz para qualquer espaço que puder enxergar em alcance longo. Qualquer barreira que fosse bloquear, dispersar ou refletir luz impede que você se mova através dela. Nenhuma criatura pode usar uma reação para interferir em seu movimento ou realizar ataques de oportunidade contra você, exceto se for capaz de reagir mais rápido que a velocidade da luz. No 17º nível, você pode tocar uma criatura voluntária ou inconsciente e convertê-la em luz e trazê-la consigo como parte da mesma ação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CAMPEÃO
TEMA: ÍCONE

Você faz o que for preciso para proteger e salvar o povo a quem serve, mesmo que isto signifique sujar suas mãos.

ATRIBUTOS

Força é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar, enquanto Destreza e Constituição lhe mantém em ação.

MANIFESTAÇÃO SOLAR

Arma solar

REVELAÇÕES ESTELARES

Âncora gravitacional (2º)
Buracos de minhoca (9º)
Desafiar a gravidade (6º)

TALENTOS

Ataque em Movimento
Marcação Cerrada
Defletir Projéteis
Marcação Cerrada com Ataque
Foco em Armas (armas brancas avançadas)
Mobilidade
Iniciativa Aprimorada

PERÍCIAS

Diplomacia
Sentir Motivação
Intimidação

EXILADO
TEMA: FORA DA LEI

Você já foi parte de um grupo unido, mas a manifestação de seus poderes os assustou, e por isso lhe expulsaram.

ATRIBUTOS

Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dela para acertar e aumentar sua CA e Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação.

MANIFESTAÇÃO SOLAR

Armadura solar

REVELAÇÕES ESTELARES

Matéria escura (2º)
Dilatação temporal (9º)
Reflexão (6º)

TALENTOS

Atirador Escorregadio
Mobilidade
Especialização em Armas (armamento longo)
Proficiência com Armamento Longo
Foco em Armas (armamento longo)
Tiro em Movimento
Mira Letal

PERÍCIAS

Acrobatismo
Percepção
Furtividade

EXPLORADOR LUMINOSO
TEMA: XENOINCURSOR

Você viaja a planetas inexplorados para aprender tudo que puder sobre suas faunas, floras e civilizações.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dela para acertar, e Inteligência e Sabedoria aumentam seus bônus de perícias.

MANIFESTAÇÃO SOLAR
Armadura solar

REVELAÇÕES ESTELARES
Radiação (2º)
Estrela miniatura (9º)
Corona (6º)

TALENTOS
Arrancada à Jato
Mobilidade
Foco em Armas (armamento de mão)
Passo Lateral
Foco em Armas Versátil
Resistência Melhorada
Mestre Escalador

PERÍCIAS
Atletismo
Misticismo
Ciências Naturais
Percepção

MERCENÁRIO CÓSMICO
TEMA: MERCENÁRIO

Você foi endurecido em batalha e está sempre pronto para o próximo trabalho.

ATRIBUTOS
Força é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar. Adicionalmente, Carisma lhe concede mais Pontos de Determinação, enquanto Destreza e Constituição lhe concedem o poder de sobreviver.

MANIFESTAÇÃO SOLAR
Arma solar

REVELAÇÕES ESTELARES
Ímpeto estelar (2º)
Aceleração solar (9º)
Órbita ardente (6º)

TALENTOS
Determinação Extra
Iniciativa Aprimorada
Duro de Matar
Luta Adaptativa
Estocada
Vitalidade
Foco em Armas (armas brancas avançadas)

PERÍCIAS
Acrobatismo
Intimidação
Atletismo
Percepção

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SOLDADO

PONTOS DE ESTAMINA
7 + modificador de Constituição

7 PV

O conflito é um resultado inevitável da vida. Em todos os mundos que abrigam organismos vivos complexos, criaturas batalham entre si por dominação, recursos, território ou ideais. Tenha brandido armas para proteger os outros, conquistar glória, executar vingança ou simplesmente vencer na vida, Você é a encarnação perfeita desta verdade. Você é especialista em todos os tipos de combate, mas tende a preferir armaduras e armamentos pesados – quanto maior, melhor. Você pode ser um soldado de carreira, um mercenário recém-recrutado ou um lobo solitário que rejeita qualquer autoridade, mas seja correndo em direção ao combate na mão ou disparando barreiras táticas, você é um guerreiro consumado, que nunca hesita em se colocar na linha de fogo para proteger seus amigos.

ATRIBUTO CHAVE

Sua Força lhe ajuda a atacar em corpo a corpo e a carregar armaduras e armamento pesados, enquanto sua Destreza lhe ajuda a disparar armas de uma distância segura e esquivar dos disparos opostos, portanto, você deve escolher entre Força ou Destreza como seu atributo chave. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada. Um valor de Constituição elevado lhe permite suportar mais dano.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
4 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

Acrobatismo (Des)	Medicina (Int)
Atletismo (For)	Pilotagem (Des)
Engenharia (Int)	Profissão (Car, Int ou Sab)
Intimidação (Car)	Sobrevivência (Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas e avançadas, armamento de mão, armamento longo, armamento pesado, armamento de atirador e granadas

ARMADURAS
Armaduras leves e armaduras pesadas

TABELA 4-9: SOLDADO

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
1º	+1	+2	+0	+2	Estilo de combate primário, técnica de estilo primário
2º	+2	+3	+0	+3	Talento de combate
3º	+3	+3	+1	+3	Especialização em armas, reforço de equipamento
4º	+4	+4	+1	+4	Talento de combate
5º	+5	+4	+1	+4	Técnica de estilo primário
6º	+6	+5	+2	+5	Talento de combate
7º	+7	+5	+2	+5	Reforço de equipamento
8º	+8	+6	+2	+6	Talento de combate
9º	+9	+6	+3	+6	Estilo de combate secundário, técnica de estilo primário, técnica de estilo secundário
10º	+10	+7	+3	+7	Talento de combate
11º	+11	+7	+3	+7	Devastação do soldado, reforço de equipamento
12º	+12	+8	+4	+8	Talento de combate
13º	+13	+8	+4	+8	Técnica de estilo primário, técnica de estilo secundário
14º	+14	+9	+4	+9	Talento de combate
15º	+15	+9	+5	+9	Reforço de equipamento
16º	+16	+10	+5	+10	Talento de combate
17º	+17	+10	+5	+10	Técnica de estilo primário, técnica de estilo secundário
18º	+18	+11	+6	+11	Talento de combate
19º	+19	+11	+6	+11	Reforço de equipamento
20º	+20	+12	+6	+12	Golpe mortal, talento de combate

ESTILO DE COMBATE PRIMÁRIO 1º nível

Você tem um estilo de combate preferido que representa o tipo de soldado que você é. Cada estilo de combate é composto por várias técnicas de estilo que você aprende conforme adquire experiência. Você deve selecionar um estilo de combate ao adquirir seu primeiro nível de soldado e, uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada. As descrições dos estilos de combate que você pode escolher aparecem nas páginas 112 a 115.

TÉCNICA DE ESTILO PRIMÁRIO 1º nível

No 1º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe uma técnica de estilo única a seu estilo de combate primário.

TALENTO DE COMBATE 2º nível

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento bônus além daqueles recebidos pelo avanço normal de níveis. Estes talentos bônus devem ser selecionados entre os listados como talentos de combate.

Sempre que receber um novo talento bônus, você também pode escolher substituir um dos talentos bônus já aprendidos por um talento bônus diferente. O talento substituído não pode ser um que é utilizado como pré-requisito para outro talento ou outra habilidade. Você pode trocar somente um talento a cada nível adquirido e deve escolher se trocará o talento ou não no momento em que receber o novo talento bônus.

REFORÇO DE EQUIPAMENTO 3º nível

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você aprende um truque chamado reforço de equipamento, que lhe torna melhor com um tipo específico de arma ou armadura. Escolha um dos reforços de equipamento abaixo. Alguns reforços de equipamento requerem que você alcance determinado nível de soldado para selecioná-los; este nível é indicado em parênteses após o nome do reforço.

Ancoragem Arcana (Sob; 7º nível)

- Como uma ação completa, você pode realizar um único ataque com uma arma mágica contra um único adversário. Se o ataque for à distância, o alvo deve estar no primeiro incremento de distância. Se o ataque normalmente afetar uma área ou vários alvos, ele afeta somente seu alvo selecionado. Se seu ataque acertar, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para forçar o alvo a realizar uma jogada de Vontade (CD = 10 + metade de seu nível de soldado + o modificador de seu atributo chave). Se o alvo falhar em sua jogada, ele não pode voluntariamente sair de seu espaço atual por 1d4 rodadas. Isto não possui efeito em movimentos involuntários, mas não impede que a criatura se teleporte ou mova para outro plano. Uma vez que você tenha acertado um adversário com este ataque, independentemente se tiver obtido sucesso ou não em sua jogada de resistência, ele fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Arco Elétrico (Ex; 7º nível)

- Quando acertar um alvo com uma arma da categoria de choque, a eletricidade arqueia de seu alvo original para causar dano de eletricidade em um alvo secundário a até 3 metros do alvo original. Este dano é igual ao nível da arma. O alvo secundário deve ser a criatura mais próxima do alvo original (à sua escolha se várias criaturas estiverem equidistantes).

  Este reforço de equipamento não funciona com armas que tenham a propriedade especial explosão ou rajada. Se utilizar este reforço de equipamento com uma arma com o efeito de acerto crítico arco (veja página 182), seu alvo secundário para arco elétrico deve ser o mesmo alvo secundário do efeito de acerto crítico arco.

Barragem de Balas (Ex)

- Você recebe +1 de bônus de intuição em jogadas de dano com armas da categoria de projéteis. Este bônus aumenta em 1 para cada 4 níveis de soldado que você tiver.

Congelamento Instantâneo (Ex; 7º nível)

- Quando acertar uma criatura com uma arma da categoria criogênica, a velocidade dessa criatura é reduzida em 3 metros por 1 rodada, até um mínimo de 3 metros.

Devastação Pesada (Ex; 11º nível)

- Seus ataques com armamentos pesados ultrapassam parte da redução de dano do alvo. Se seu armamento pesado ainda não ultrapassa a redução de dano do alvo, trate a redução de dano do alvo como se fosse 5 menor que o normal. No 15º nível, trate a redução de dano do alvo como se fosse 10 menor que o normal.

Explosivo Poderoso (Ex; 7º nível)

- Quando atacar com uma arma com a propriedade especial explosão e um raio de 3 metros ou maior, você pode aumentar o raio da explosão em 1,5 metros.

Golpeador Corpo a Corpo (Ex)

- Some um bônus adicional igual à metade de seu bônus de Força em jogadas de dano com armas brancas.

Imolação de Plasma (Ex; 7º nível)

- Você é um especialista em colocar fogo nas coisas com plasma. Se sua jogada de ataque com uma arma da categoria de plasma for 19 (o d20 exibe um 19) e o ataque acertar seu alvo, o alvo adquire a condição queimando. A condição causa 1d4 de dano de fogo se a arma tiver um nível de item entre 1º e 6º, 1d8 se o nível do item for de 7º a 14º e 2d8 se o nível do item for 15º ou superior.

Precisão a Laser (Ex)

- Você recebe +1 de bônus de intuição em jogadas de ataque com armas da categoria de laser.

Rajada Brutal (Ex)

- Você recebe +2 de bônus de intuição em jogadas de dano com armas que tenham a propriedade especial rajada (como uma escopeta). Este dano extra se aplica somente a criaturas a até 3 metros de você; criaturas mais distantes sofrem a quantidade normal de dano. Este bônus aumenta em 1 para cada 4 níveis de soldado que você tiver.

Ressonância Sônica (Ex; 7º nível)

- Quando acertar uma criatura a até 9 metros de você usando uma arma da categoria sônica, a energia sônica continua a ressonar nessa criatura, impondo a condição desprevenido a ela por 1 rodada. Se acertar várias criaturas ao mesmo tempo (como com uma arma de explosão ou rajada), somente a criatura mais próxima de você ou no centro da explosão (à sua escolha se várias criaturas estiverem equidistantes) é afetada.

Vantagem Blindada (Ex)

- Quando estiver vestindo armadura, você recebe +1 de bônus de intuição em sua Classe de Armadura Cinética.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que essa classe concede proficiência.

ESTILO DE COMBATE SECUNDÁRIO 9º nível

Você escolhe outro estilo de combate. Uma vez que tenha escolhido este segundo estilo, ele não pode ser alterado.

TÉCNICA DE ESTILO SECUNDÁRIO 9º nível

No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe uma técnica de estilo única a seu estilo de combate secundário. Para os propósitos dessas técnicas de estilo, trate seu nível de soldado como igual a seu nível de soldado –8.

DEVASTAÇÃO DO SOLDADO (EX) 11º nível

Quando realizar um ataque total, você pode realizar até três ataques em vez de dois ataques. Você sofre –6 de penalidade nestes ataques em vez dos –4 normais.

GOLPE MORTAL (EX) 20º nível

Como uma ação padrão, você pode realizar um único ataque contra um inimigo. Se o ataque acertar e não matar seu inimigo, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para forçar a criatura a obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou morrer. Uma vez que tenha utilizado esta habilidade em uma criatura (independentemente se você a forçou ou não a tentar uma jogada de Fortitude), essa criatura fica imune a seu golpe mortal por 24 horas.

ESTILOS DE COMBATE

Os seguintes estilos de combate representam aqueles mais comumente escolhidos por soldados. Cada estilo de combate lista as técnicas de estilo que você aprende conforme adquire níveis.

Agressor Arcano

O estilo de combate agressor arcano suplementa sua eficácia em combate com poderes mágicos, utilizando a tradição de guerreiros-magos datados bem antes da Lacuna. Isto permite que você utilize runas mágicas para aprimorar suas armas e convoque poderes lendários, concedendo-o acesso a opções arcanas mesmo quando não tiver uma arma mágica em sua posse.

Runa do Cavaleiro Arcano (Sob) 1º nível

- Você pode imbuir uma arma com um selo mágico, a runa do cavaleiro arcano, permitido a arma agir como uma arma mágica para os propósito de superar RD e afetar criaturas incorpóreas. Isto leva 10 minutos e você pode imbuir somente uma única arma ao mesmo tempo. Se você imbuir uma nova arma com a runa do cavaleiro arcano, qualquer arma previamente imbuída perde este benefício. Quando calcular os Pontos de Vida e dureza de uma arma imbuída com a runa do cavaleiro arcano, trate o nível do item como 5 superior ao normal.

Segredo dos Magos (Sob) 5º nível

- Quando imbuir uma arma com a runa do cavaleiro arcano, além de seus benefícios normais, a runa concede à arma uma das seguintes fusões de arma à sua escolha: *chocante*, *congelante*, *flamejante*, *mata-fantasma* ou *misericordiosa*. A arma não pode adquirir uma fusão que já tenha e esta fusão bônus não conta para o nível máximo total de fusões que a arma pode ter ao mesmo tempo. A fusão bônus se encerra quando a arma para de ser imbuída com a runa do cavaleiro arcano. Para mais informações sobre fusões, veja a página 191.

Poder das Lendas (Sob) 9º nível

- Você pode invocar o vínculo entre você e os heróis lendários que empunharam poderosas armas mágicas eras atrás para superar adversidades. Como uma ação de movimento enquanto empunha uma arma mágica ou imbuída com a runa do cavaleiro arcano, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para encerrar uma das seguintes condições que estiver lhe afetando: abalado, confuso, desorientado, desestabilizado, enjoado, exausto, fatigado, sangrando ou queimando. Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para mudar a condição amedrontado para assustado, ou mudar a condição assustado para abalado. Neste caso, a nova condição dura pela mesma duração que a condição original teria durado e não pode mais ser afetada por esta habilidade.

Segredo dos Arquimagos (Sob) 13º nível

- Você pode imbuir duas armas com a runa do cavaleiro arcano. Se tentar imbuir uma terceira arma, a primeira arma imbuída perde sua runa e todos os benefícios. Além dos benefícios normais, a runa concede às armas uma ou mais das seguintes fusões de arma (veja página 191) à sua escolha: *banimento*, *chocante*, *congelante*, *corrosiva*, *flamejante*, *mata-fantasma*, *misericordiosa*, *profana*, *sagrada* ou *trovejante*. Você não pode distribuir mais do que 10 níveis totais em fusões entre suas duas armas e a fusão *banimento* conta como uma fusão de 10º nível para este propósito.

Ataque Arcano (Sob) 17º nível

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usar uma arma imbuída com a runa do cavaleiro arcano para realizar um ataque certeiro. Este ataque ignora todas as coberturas e ocultações, incluindo ocultação total (embora você deva pelo menos estar ciente da presença da criatura para mirá-la com este ataque). Se o ataque for à distância, o alvo deve estar no primeiro incremento de distância. O ataque afeta somente seu alvo selecionado, mesmo que normalmente afete uma área ou vários alvos. Você ainda deve realizar a jogada de ataque normalmente, e se o ataque errar, ela não tem efeito.

Atirador de Elite

O estilo de combate atirador de elite permite que você se destaque em realizar ataques precisos, normalmente com armas à distância a longo alcance. Você pode ignorar cobertura e outros impedimentos a seus tiros e seus ataques são aprimorados por seu foco intenso.

Mira de Atirador (Ex) 1º nível

- Quando realizar um ataque à distância contra um alvo com cobertura, reduza o bônus de CA da cobertura em 2. Você não pode utilizar mira de atirador contra um inimigo com cobertura total.

Disparos Focados (Ex) 5º nível

- Quando realizar um ataque total com uma arma à distância, você pode realizar ambos os ataques com –3 de penalidade em vez dos –4 normais, desde que ambos mirem a mesma criatura. Se seu primeiro ataque matar ou nocautear o alvo, em vez disso você pode realizar o segundo ataque contra uma criatura diferente com –4 de penalidade. Uma vez que tiver a característica de classe devastação do soldado (veja página 112), você pode utilizar esta habilidade com ela, realizando três ataques contra a mesma criatura com –5 de penalidade; se seu primeiro ou segundo ataque matar ou nocautear seu alvo, você pode realizar seus ataques remanescentes contra uma criatura diferente com –6 de penalidade.

Foco Intenso (Ex) 9º nível

- Quando realizar um ataque à distância contra um alvo com cobertura ou ocultação, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para anular seu bônus de CA por cobertura e reduzir sua ocultação em uma categoria (de ocultação total para ocultação e de ocultação para nenhuma ocultação). Este benefício se aplica a todos os ataques à distância que você realizar contra esse alvo nesta rodada. Você não pode usar foco intenso mais de uma vez por rodada, nem pode usá-lo contra um inimigo com cobertura total.

Dano Focado (Ex) 13º nível

- Quando utilizar disparos focados, cada ataque contra o primeiro alvo causa 2d6 de dano adicional. Criaturas adicionais que você atacar após matar ou nocautear seu primeiro alvo não sofrem este dano extra.

Tiro Preparado (Ex) 17º nível

- Como uma ação padrão, você pode estudar um alvo antes de atacá-lo. O alvo deve estar em sua linha de visão e estar desprevenido ou desatento de sua presença. No primeiro ataque que realizar contra esse alvo em seu próximo turno, você recebe +2 de bônus na jogada de ataque. Se seu ataque acertar, o alvo fica zonzo por 1 rodada; se atingir um acerto crítico, em vez disso o alvo fica atordoado por 1 rodada. Uma vez que tenha realizado um tiro preparado, você não pode utilizar esta habilidade novamente contra o mesmo alvo por 24 horas. Você não pode realizar um ataque na mesma rodada em que estudar o alvo, mesmo que uma habilidade lhe permita atacar sem gastar uma ação padrão ou total.

Bater e Correr

O estilo de combate bater e correr foca em movimento tático conforme você se move para dentro e para fora do combate. Você utiliza armas à distância, mas combate de perto e pode até mesmo combinar ataques à distância e corpo a corpo. Suas habilidades lhe permitem se mover mesmo quando realizar ataques totais e a evitar ser travado por seus inimigos.

Saraivada Inicial (Ex) 1º nível

- Você recebe Saraivada Inicial como um talento bônus. Se você já tiver este talento, escolha um talento de combate bônus em vez disso. No 9º nível, você pode utilizar Saraivada Inicial em seu primeiro e segundo turno no combate.

Fuzilada Ágil (Ex) 5º nível

- Quando realizar um ataque total, você também pode realizar um passo cauteloso ou se mover até metade de sua velocidade. Este movimento pode ser antes, entre ou depois de seus ataques, mas não pode ser dividido.

Esquivar e Movimentar (Ex) 9º nível

- Quando se mover ou realizar um ataque à distância, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para evitar provocar ataques de oportunidade desse movimento ou ataque à distância.

Alvo Elusivo (Ex) 13º nível

- Em qualquer turno que se mover, você recebe +1 de bônus de intuição na CA até o início de seu próximo turno.

Tiro de Distração (Ex) 17º nível

- Como uma ação completa, você pode realizar um ataque e conceder o benefício de disparo de distração (veja página 246) contra qualquer criatura que acertar com esse ataque. Se utilizar uma arma automática ou de rajada, o benefício se aplica contra todos os alvos atingidos. Você também pode realizar seu movimento de fuzilada ágil antes ou depois deste ataque.

Bombardeiro

O estilo de combate bombardeiro enfatiza em atacar vários alvos, frequentemente usando granadas, e usa uma força física substancial para controlar armas grandes com um recuo significativo. Em níveis superiores, você pode utilizar lançadores, mísseis e outros armamentos pesados.

Especialista em Granada (Ex) 1º nível

- Você aumenta o incremento de distância de suas próprias granadas em 1,5 m × seu bônus de Força. Além disso, você é capaz de recuperar material suficiente para criar uma granada sem pagar por ela. Criar uma granada leva 10 minutos. Você pode criar qualquer granada cujo nível seja igual ou menor que seu nível de soldado, mas esta granada é instável e somente você pode usá-la efetivamente. Se qualquer um tentar usar a granada, ela não explode. Você pode ter somente uma granada criada por esta habilidade ao mesmo tempo (se criar uma nova granada utilizando esta habilidade, a granada antiga para de funcionar).

Fogo Pesado (Ex) 5º nível

- Você pode utilizar seu poder físico para estabilizar sua arma e realizar ataques mais perigosos. Como uma ação completa, você pode realizar um único ataque à distância que causa dano adicional igual a seu bônus de Força em todos os alvos. Você pode utilizar esta habilidade em conjunto com as propriedades especiais automática, desajeitada ou explosão (veja páginas 180 e 181).

Ataque Debilitante (Ex) 9º nível

- Quando acertar um inimigo com um ataque à distância ou um ataque com uma arma com a propriedade especial rajada ou explosão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para infligir um efeito debilitante nesse inimigo por um número de rodadas igual a seu bônus de Força. Você pode escolher deixar o alvo desorientado, desprevenido ou surdo (veja páginas 275 e 277), ou reduzir sua velocidade pela metade (até um mínimo de 3 metros). O alvo pode anular este efeito com uma jogada de Fortitude bem-sucedida (CD = 10 + metade de seu nível de soldado + seu modificador de Força).

Perspicácia com Explosivos (Ex) 13º nível

- Você aumenta a CD para evitar ataques que realizar utilizando armas com a propriedade especial explosão em 1. Você reduz a quantidade de qualquer dano que sofrer de uma arma com a propriedade especial explosão em uma quantidade igual a seu bônus de Força.

Ataque Impactante (Ex) 17º nível

- Como uma ação completa, você pode realizar um ataque à distância que empurra inimigos para trás. Alvos acertados são empurrados 1,5 metros para longe de você. Se você utilizar uma arma com a propriedade especial explosão, em vez disso todos os alvos que falharem em suas jogadas de resistência são empurrados para longe do centro da explosão. Um inimigo que você atingir com um acerto crítico ou que ele rolar um 1 natural em sua jogada de resistência também é derrubado prostrado. Você não pode realizar um ataque impactante com uma arma automática, mas pode utilizar esta habilidade com uma arma que possui a propriedade especial rajada.

Guarda

O estilo de combate guarda foca em defesa. Você se torna perito em vestir armaduras, protegendo-se contra ataques e tolerando dano e outros reveses de ataques que ultrapassarem suas defesas.

Treinamento em Armadura (Ex) 1º nível

- Você reduz a penalidade proveniente de armaduras que vestir em 1 (até um mínimo de 0) e aumenta o bônus máximo de Destreza permitido por sua armadura em 1.

Proteção do Guarda (Ex) 5º nível

- Quando um aliado adjacente a você for ferido por um ataque, você pode usar sua reação para interceder. Você sofre metade do dano e seu aliado sofre a outra metade. Isto não tem efeito em magias e quaisquer condições causadas pelo ataque se aplicam a ambos. Além disso, você agora é proficiente com armaduras energizadas.

Recuperação Rápida (Ex) 9º nível

- Você pode gastar 1 Pontos de Determinação para ignorar condições prejudiciais. Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para suprimir uma das seguintes condições por 10 minutos: abalado, assustado, enjoado, exausto, fatigado, nauseado ou zonzo (veja páginas 273 a 277). Após 10 minutos, se a duração da condição não tiver acabado, o efeito da condição retorna. Você pode suprimir somente uma condição ao mesmo tempo; se estiver abalado e fatigado, você pode evitar os efeitos de somente uma delas e, se estiver afetado por duas fontes da mesma condição, você ainda é afetado pela segunda.

Resistência Cinética (Ex) 13º nível

- Você adquire RD 3/—. No 17º nível, esta RD aumenta para 5/—.

Defesa Impenetrável (Ex) 17º nível

- Como uma ação padrão, você pode montar uma forte defesa para você mesmo e um aliado adjacente. Até o inicio de seu próximo turno, você recebe três benefícios: sua redução de dano aumenta para RD 10/—; você e o aliado escolhido recebem +4 de bônus na CA cada um; e, se utilizar proteção do guarda, você direciona todo o dano para si mesmo e esse aliado não sofre nada.

Impetuoso

O estilo de combate impetuoso é sobre utilizar velocidade e agressão para entrar no meio do combate corpo a corpo. Você aumenta sua velocidade e reatividade, recebe habilidades que o tornam melhor em combate corpo a corpo do que seus inimigos e continua lutando mesmo quando cercado por adversários.

Resposta Rápida (Ex) 1º nível

- Você recebe +4 de bônus em testes de iniciativa e aumenta sua velocidade em terra em 3 metros.

Ataque de Investida (Ex) 3º nível

- Como uma ação padrão, você pode realizar uma investida sem as penalidades de investida (veja página 248) e substituir ataque corpo a corpo ao final da investida pela manobra empurrar. Quando receber a característica de classe devastação do soldado, você pode realizar dois ataques em vez de um ao final de sua investida, ambos com –4 de penalidade.

Continuar Lutando (Ex) 9º nível

- Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina igual a 2d6 + seu nível de soldado. Você não pode usar esta habilidade novamente até recuperar Pontos de Estamina após um descanso de 10 minutos. O número de Pontos de Estamina que você recupera aumenta em 1d6 no 10º, 15º e 20º níveis.

Oportunidade Perfeita (Ex) 13º nível

- Quando acertar uma criatura com um ataque de oportunidade, essa criatura não pode sair dos quadrados que você ameaça até o início de seu próximo turno. Além disso, quando um inimigo realizar um passo cauteloso (veja página 247) para fora de um quadrado que você ameaça, você pode realizar um ataque de oportunidade contra ele com –2 de penalidade na jogada de ataque. Se o alvo tiver provocado um ataque de oportunidade por se mover, acertar com seu ataque de oportunidade encerra o movimento do alvo imediatamente, impedindo-o de realizar o resto de seu movimento.

Contra as Probabilidades (Ex) 17º nível

- Você recebe um bônus em jogadas de dano igual ao dobro do número de inimigos a até 3 metros de você. Inimigos que não constituem uma ameaça significativa (aqueles com um ND igual a seu nível –4 ou menor, ou conforme determinado pelo MJ) não contam quando estiver calculando este bônus.

Tempestade Blindada

O estilo de combate tempestade de blindada foca na utilização de armadura como uma arma, maximizando o dano de armas baseadas em armadura enquanto suporta o fogo inimigo. Você aprende a aumentar a eficácia de ataque feitos com sua armadura e a acrescentar equipamentos além da capacidade normal de sua armadura.

Punho de Martelo (Ex) 1º nível

- Você trata qualquer ataque desarmado que fizer enquanto veste uma armadura pesada ou energizada como sendo realizado com uma luva de batalha (veja página 187) com um nível de item igual ou menor que seu nível de soldado e calcula o dano para estes ataques como se tivesse o reforço de equipamento golpeador corpo a corpo (veja página 112). Se tiver o reforço de equipamento golpeador corpo a corpo, você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano com seus ataques desarmados quando utilizar esta habilidade. Estes ataques desarmados não se beneficiam de outras habilidades que se aplicam especificamente a ataques desarmados (tais como o talento Golpe Desarmado Aprimorado).

Baluarte Melhorado (Ex) 5º nível

- Você recebe o talento Proficiência com Armaduras Energizadas e acesso a armaduras aprimoradas. Isto pode ser o resultado de suas próprias habilidades de engenharia, por ter ganhado a confiança de contatos que lhe fornecem equipamento experimental ou um patrono poderoso que lhe dá equipamentos não disponíveis ao público geral para ajudá-lo a alcançar objetivos em comum. Você pode acrescentar um módulo a mais à sua armadura além de seu número máximo normal de encaixes de módulo. Se acrescentar este módulo bônus a uma armadura pesada, você pode selecionar um módulo normalmente limitada a armaduras energizadas. Um módulo colocado neste encaixe bônus custa metade da quantidade normal de créditos.

Empurrar e Esmagar (Ex) 9º nível

- Enquanto estiver vestindo uma armadura pesada ou energizada, você recebe +4 de bônus em jogadas de ataque para realizar a manobra de combate empurrar (veja página 246). Se obtiver sucesso em empurrar o alvo para trás por 3 metros ou mais, você também pode ferir o alvo com um ataque desarmado (e pode utilizar sua habilidade punho de martelo quando o fizer).

Exército Móvel (Ex) 13º nível

- Você se torna um mestre de armas associadas à sua armadura. Você causa 1d6 de dano adicional com qualquer ataque de uma arma que for parte de sua armadura, incluindo ataques desarmados utilizando a habilidade punho de martelo e armas que forem anexadas à sua armadura como um módulo de armadura. O dano adicional é do mesmo tipo que o dano normal da arma. Ainda, enquanto estiver vestindo uma armadura pesada ou energizada, você recebe +2 de bônus à sua CAC contra manobras de combate.

No Pique Todo (Ex) 17º nível

- Você aprende a controlar sua armadura com tamanha facilidade que possui mais manobrabilidade nela do que fora dela. Enquanto estiver vestindo uma armadura pesada ou energizada, você pode se mover até sua velocidade quando realizar um ataque total. Você pode se mover antes ou depois de todos seus ataques, mas não ambos. Se tiver o talento Ataque em Movimento, você pode dividir seu movimento para se mover antes e depois de realizar um ataque total, desde que todos os ataques sejam corpo a corpo. Se tiver o talento Tiro em Movimento, você pode dividir seu movimento para se mover antes e depois de realizar um ataque total, desde que todos os ataques sejam à distância. Se tiver ambos os talentos, seus ataques podem ser em qualquer combinação de ataques à distância e corpo a corpo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ATIRADOR DE ELITE
TEMA: FORA DA LEI

Você é habilidoso em causar a morte de longe.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e aumentar sua CA, mas você é flexível em relação a seus outros atributos.

ESTILO DE COMBATE
Atirador de elite

REFORÇOS DE EQUIPAMENTO
Barragem de balas
Precisão a laser

TALENTOS
Atirador Escorregadio
Cobertura de Movimento
Foco em Perícia (Furtividade)
Iniciativa Aprimorada
Mira Letal
Mobilidade
Tiro Longo
Tiro em Movimento

PERÍCIAS
Acrobatismo
Furtividade
Pilotagem

COMBATENTE PRÓXIMO
TEMA: MERCENÁRIO

Você se especializa em levar a luta até seus adversários, movendo-se rapidamente e agressivamente para golpeá-los com armas brancas.

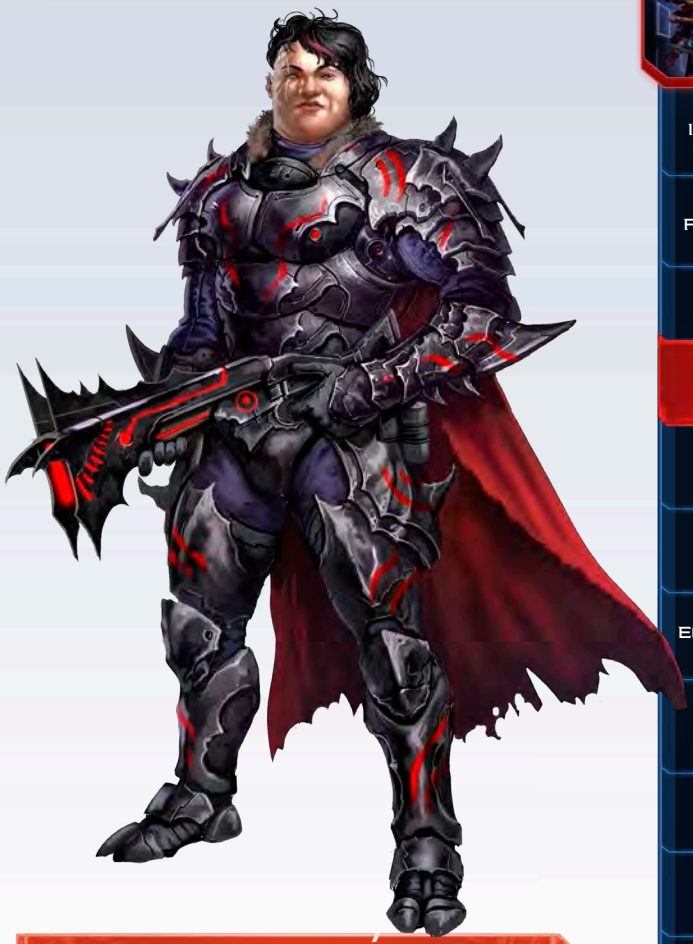
ATRIBUTOS
Força é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar seu adversários e causar mais dano, mas não ignore Destreza e Constituição.

ESTILO DE COMBATE
Impetuoso

REFORÇOS DE EQUIPAMENTO
Vantagem blindada
Golpeador Corpo a Corpo

TALENTOS
Arrancada à Jato
Ataque em Movimento
Defletir Projéteis
Foco em Armas (armas brancas avançadas)
Marcação Cerrada
Marcação Cerrada com Ataque
Mobilidade
Saraivada Inicial

PERÍCIAS
Acrobatismo
Sobrevivência
Atletismo



GUARDA-COSTAS
TEMA: MERCENÁRIO

Você se destaca protegendo os outros, habitualmente sofrendo os golpes que eram para seus protegidos.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e aumentar sua CA, mas também precisa de bastante Constituição e Força suficiente para confortavelmente carregar e utilizar armaduras e armamentos pesados.

ESTILO DE COMBATE
Guarda

REFORÇOS DE EQUIPAMENTO
Vantagem blindada
Congelamento instantâneo (7º)

TALENTOS
Atirador Escorregadio
Guarda-Costas
Iniciativa Aprimorada
Na Frente do Perigo
Foco em Armas (armamento longo ou armamento pesado)
Resistência Melhorada
Ruína da Magia
Vitalidade

PERÍCIAS
Intimidação
Medicina
Sobrevivência

SOLDADO MÁGICO
TEMA: SACERDOTE

Você se especializa no uso de magia para aprimorar suas habilidades de combate.

ATRIBUTOS
Destreza é seu atributo mais importante porque você precisa dele para acertar e aumentar sua CA, mas Força também é importante para seus armamentos pesados, assim como um pouco de Sabedoria por causa de Indício de Conexão.

ESTILO DE COMBATE
Agressor arcano

REFORÇOS DE EQUIPAMENTO
Ancoragem arcana (7º)
Devastação pesada (11º)

TALENTOS
Ataque Penetrante
Foco em Armas (granadas e armamento pesado)
Iniciativa Aprimorada
Golpe Místico
Indício de Conexão
Sinergia em Perícias (Intimidação e Misticismo)

PERÍCIAS
Atletismo
Intimidação
Misticismo

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TECNOMANTE

PONTOS DE ESTAMINA
5 + modificador de Constituição

5 PV

Para os não iniciados, magia e tecnologia são completamente não relacionadas, mas você sabe que há mais correlações entre as duas do que a maioria suspeita. Magia e tecnologia são apenas ferramentas e, quando combinadas em uma disciplina, chamada tecnomancia, elas podem ser muito mais poderosas do que seriam isoladas. Você usa tecnologia para potencializar, reforçar e manipular magia e maneja magia para aumentar, controlar e modificar tecnologia. Você é um especialista em hackear a estrutura fundamental do próprio universo, submetendo as leis da ciência e da natureza à sua vontade. Sua tecnomancia – adquirida através de estudos e experimentações científicas – manipula o mundo físico, tece ilusões, lhe permite ver através do tempo e espaço e, se necessário, pode atomizar um adversário.

ATRIBUTO CHAVE

Sua Inteligência determina sua habilidade de conjuração, a CD das jogadas de resistência de suas magias e o número de magias bônus que você pode conjurar por dia, portanto, Inteligência é seu atributo chave. Porém, um valor de Destreza elevado pode lhe ajudar a disparar armas mais precisamente e esquivar de ataques contra você.

PERÍCIAS DE CLASSE

GRADUAÇÕES POR NÍVEL
4 + MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA

Ciências Biológicas (Int)
Ciências Naturais (Int)
Computação (Int)
Engenharia (Int)
Misticismo (Sab)
Pilotagem (Des)
Prestidigitação (Des)
Profissão (Car, Int ou Sab)

PROFICIÊNCIAS

ARMAS
Armas brancas básicas e armamento de mão

ARMADURAS
Armaduras leves

TABELA 4-10: TECNOMANTE

NÍVEL	BBA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	MAGIAS POR DIA (POR NÍVEL DE MAGIA) 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+0	+2	Cache de magia	2	–	–	–	–	–
2º	+1	+0	+0	+3	Hack mágico	2	–	–	–	–	–
3º	+2	+1	+1	+3	Especialização em armas, foco em magia, tecnosaber +1	3	–	–	–	–	–
4º	+3	+1	+1	+4	–	3	2	–	–	–	–
5º	+3	+1	+1	+4	Hack mágico	4	2	–	–	–	–
6º	+4	+2	+2	+5	Capacitor de cache 1, tecnosaber +2	4	3	–	–	–	–
7º	+5	+2	+2	+5	–	4	3	2	–	–	–
8º	+6	+2	+2	+6	Hack mágico	4	4	2	–	–	–
9º	+6	+3	+3	+6	Tecnosaber +3	5	4	3	–	–	–
10º	+7	+3	+3	+7	–	5	4	3	2	–	–
11º	+8	+3	+3	+7	Hack mágico	5	4	4	2	–	–
12º	+9	+4	+4	+8	Capacitor de cache 2, tecnosaber +4	5	5	4	3	–	–
13º	+9	+4	+4	+8	–	5	5	4	3	2	–
14º	+10	+4	+4	+9	Hack mágico	5	5	4	4	2	–
15º	+11	+5	+5	+9	Tecnosaber +5	5	5	5	4	3	–
16º	+12	+5	+5	+10	–	5	5	5	4	3	2
17º	+12	+5	+5	+10	Hack mágico	5	5	5	4	4	2
18º	+13	+6	+6	+11	Capacitor de cache 3, tecnosaber +6	5	5	5	5	4	3
19º	+14	+6	+6	+11	Determinação sintonizada	5	5	5	5	5	4
20º	+15	+6	+6	+12	Fundir magias, hack mágico	5	5	5	5	5	5

MAGIAS

Você conjura magias da lista de magias de tecnomante (veja página 338). Para aprender ou conjurar uma magia, você deve ter um valor de Inteligência igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para uma jogada de resistência contra sua magia é 10 + o nível da magia + seu modificador de Inteligência.

Você pode conjurar somente um determinado número de magias de cada nível de magia por dia. Seu número de magias por dia é dado na Tabela 4–10: Tecnomante. Além disso, você recebe magias bônus por dia se tiver um modificador de Inteligência de +1 ou superior, conforme mostrado na Tabela 4–11: Magias Bônus de Tecnomante – note que você só recebe estas magias bônus quando puder conjurar magias desse nível normalmente. Você também pode conjurar magias de nível 0. Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas não há limite de quantas magias de nível 0 você pode conjurar por dia.

Sua seleção de magias é limitada. Você começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível à sua escolha. A cada novo nível de tecnomante, você aprende uma ou duas magias novas, conforme indicado na Tabela 4–12: Magias Conhecidas de Tecnomante. Ao contrário das magias por dia, o número de magias que você conhece não é afetado por seu modificador de Inteligência.

Cada vez que adquirir um nível, você pode trocar uma magia que já conhece por uma nova magia de mesmo nível em seu lugar. Na prática, você perde a magia antiga em troca da nova. Você deve escolher se deseja trocar ou não a magia no mesmo momento em que recebe novas magias conhecidas para aquele nível.

A qualquer momento você pode conjurar qualquer magia de tecnomante que conhecer, desde que não tenha usado toda suas magias por dia daquele nível de magia. Você também pode conjurar uma magia usando um espaço de magia de nível superior. Por exemplo, se você quiser conjurar uma magia de 1º nível mas já tiver usado todas as suas magias de 1º nível para aquele dia, em vez disso você pode usar uma magia de 2º nível para conjurá-la se ainda tiver alguma disponível.

Você também pode decifrar inscrições mágicas que de outra forma seriam ininteligíveis ou, como uma ação completa, identificar quaisquer magias codificadas em uma gema de magia. Isto não invoca a magia contida no item, embora possa ocorrer caso seja uma gema amaldiçoada ou com uma armadilha.

CACHE DE MAGIA (SOB) 1º nível

Como a culminação de seus estudos iniciais das forças fundamentais da galáxia, você criou um cache de magia que lhe permite armazenar e acessar magias. Seu cache de magia pode ser um dispositivo como um computador portátil ou um implante tecnológico; um item como um anel ou um cajado; ou um símbolo como uma marca, uma tatuagem ou outra modificação permanente em seu corpo. Embora não precise de seu cache de magia para conjurar suas magias, uma vez por dia, você pode ativar seu cache de magia para conjurar qualquer magia que conheça e seja capaz de conjurar, mesmo que tenha gasto todos seus espaços de magia para esse nível.

Se seu cache de magia for danificado, ele é restaurado ao total de Pontos de Vida na próxima vez que você recuperar suas magias diárias. Se o cache de magia for perdido ou destruído, você pode substituí-lo após 1 semana com um ritual especial que leva 8 horas para ser completado.

HACK MÁGICO 2º nível

Você estudou cuidadosamente as forças que definem a magia e consegue manipulá-las. Você aprende seu primeiro hack mágico no 2º nível e aprende um hack mágico adicional a cada 3 níveis subsequentes. Quando conjurar uma magia, você pode aplicar no máximo um hack mágico que afeta as características de uma magia (tal como magia distante ou magia prolongada). Se um hack mágico permitir uma jogada de resistência para resistir a seus efeitos, a CD é igual a 10 + metade de seu nível de tecnomante + seu modificador de Inteligência. A lista de hacks mágicos aparece a partir da página 120.

TABELA 4-11: MAGIAS BÔNUS DE TECNOMANTE

	MAGIAS BÔNUS POR DIA (POR NÍVEL DE MAGIA)						
INTELIGÊNCIA	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1-11	–	–	–	–	–	–	–
12-13	–	1	–	–	–	–	–
14-15	–	1	1	–	–	–	–
16-17	–	1	1	1	–	–	–
18-19	–	1	1	1	1	–	–
20-21	–	2	1	1	1	1	–
22-23	–	2	2	1	1	1	1
24-25	–	2	2	2	1	1	1
26-27	–	2	2	2	2	1	1
28-29	–	3	2	2	2	2	1
30-31	–	3	3	2	2	2	2

TABELA 4-12: MAGIAS CONHECIDAS DE TECNOMANTE

	MAGIAS CONHECIDAS (POR NÍVEL DE MAGIA)						
NÍVEL	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	4	2	–	–	–	–	–
2º	5	3	–	–	–	–	–
3º	6	4	–	–	–	–	–
4º	6	4	2	–	–	–	–
5º	6	4	3	–	–	–	–
6º	6	4	4	–	–	–	–
7º	6	5	4	2	–	–	–
8º	6	5	4	3	–	–	–
9º	6	5	4	4	–	–	–
10º	6	5	5	4	2	–	–
11º	6	6	5	4	3	–	–
12º	6	6	5	4	4	–	–
13º	6	6	5	5	4	2	–
14º	6	6	6	5	4	3	–
15º	6	6	6	5	4	4	–
16º	6	6	6	5	5	4	2
17º	6	6	6	6	5	4	3
18º	6	6	6	6	5	4	4
19º	6	6	6	6	5	5	4
20º	6	6	6	6	6	5	5

FOCO EM MAGIA 3º nível

Você recebe Foco em Magia como um talento bônus.

TECNOSABER (EX) 3º nível

Você reconecta sua mente para lhe conceder maior discernimento sobre a natureza da magia e da tecnologia. Você recebe +1 de bônus de intuição em testes de Computação e Misticismo. Este bônus aumenta em 1 no 6º nível e a cada 3 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS (EX) 3º nível

Você recebe Especialização em Armas como um talento bônus para cada tipo de arma que essa classe concede proficiência.

CAPACITOR DE CACHE (SOB) 6º nível

Você expande seu cache de magia para um capacitor de cache. Como parte da recuperação de suas magias a cada dia, você pode conjurar uma única magia em seu cache de magia e tê-la lhe afetando continuamente por 24 horas. O capacitor de cache pode manter qualquer uma das seguintes magias: *detectar radiação*, *disfarçar-se*, *sentidos aguçados* ou *servo invisível*. Você deve conhecer a magia para armazená-la em seu capacitor de cache. Quando conjurar a magia em seu capacitor de cache, você gasta o espaço de magia normalmente e realiza quaisquer decisões requeridas por essa magia, mas a duração não se expira por 24 horas. Se a magia de seu capacitor de cache for dissipada ou dispensada, você pode gastar 5 minutos de concentração ininterrupta para restabelecê-la, mantendo as mesmas decisões feitas quando a conjurou, continuando a magia ativa pela duração remanescente. Você não pode alterar a magia armazenada por outra magia até recuperar suas magias novamente.

No 12º nível, seu capacitor de cache adquire um segundo espaço que pode manter *armadura resistente menor*, *bolha de vida*, *escalada de aranha* ou *visão no escuro*.

No 18º nível, seu capacitor de cache adquire um terceiro espaço que pode manter *idiomas*, *ver invisibilidade*, *visão arcana* ou *voo* (como uma magia de 3º nível ou inferior).

DETERMINAÇÃO SINTONIZADA (EX) 19º nível

Você recupera Pontos de Determinação quando usa magias poderosas. Cada vez que conjurar uma magia de 6º nível, você recupera 1 Ponto de Determinação. Isto se aplica somente a magias que você conjurar usando seus espaços de magia de 6º nível normais, não aquelas conjuradas usando itens mágicos ou outros métodos como fundir magias.

FUNDIR MAGIAS (EX) 20º nível

Você pode combinar espaços de magia de níveis inferiores para conjurar magias de níveis superiores. Como parte da conjuração de uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para trocar o número de espaços de magia não usados por um único espaço de magia de nível superior; isto gasta os espaços de magia de nível inferior. Some os níveis dos espaços gastos para determinar qual nível de magia você pode conjurar (máximo 6º). Por exemplo, você poderia trocar três espaços de magia de 1º nível para conjurar uma magia de 3º nível ou poderia trocar dois espaços de magia de 3º nível para conjurar uma magia de 6º nível. Se combinar espaços de magia para conjurar uma magia de 6º nível, isto não conta para determinação sintonizada.

Além disso, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para combinar dois espaços de magia de 6º nível para conjurar *desejo*.

HACKS MÁGICOS

Você aprende seu primeiro hack mágico no 2º nível e um hack adicional a cada 3 níveis subsequentes. Hacks mágicos requerem que você tenha um nível de tecnomante mínimo e são organizados de acordo. Veja a página 119 para mais informações sobre a característica de classe hack mágico.

2º nível

Você deve ser de 2º nível ou superior para escolher estes hacks mágicos.

Arma Energizada (Sob)

Como uma ação de movimento, você pode gastar um espaço de magia não usado para reconfigurar e melhorar uma arma que estiver empunhando. Até o início de seu próximo turno, seus ataques com a arma melhorada recebem um bônus nas jogadas de ataque igual ao nível do espaço de magia gasto. Além disso, seus ataques com essa arma causam 1d6 de dano adicional por nível do espaço de magia gasto. Este dano é do mesmo tipo que a arma normalmente causa.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Contramedidas Mágicas (Sob)

- Você recebe +2 de bônus em jogadas de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Contratecnologia (Sob)

- Como uma reação quando sofrer dano de um ataque de uma arma ou fonte tecnológica dentro de um alcance médio que mirar especificamente em você, você pode gastar um espaço de magia não usado para atrapalhar o ataque. Com um espaço de magia de 1º a 5º nível, você pode contra-atacar um ataque de uma arma tecnológica cujo nível do item seja igual ou menor que o nível do espaço de magia gasto × 3, até um máximo igual a seu nível de conjurador. Espaços de magia de 6º nível podem contra-atacar qualquer arma com um nível igual ou menor que seu nível de conjurador. Por exemplo, no 2º nível, você poderia gastar um espaço de magia de 1º nível para contra-atacar um ataque de uma arma de 1º ou 2º nível. Para conseguir contra-atacar o ataque, você deve rolar um teste de contratecnologia (1d20 + seu nível de conjurador) com uma CD igual a 11 + o nível da arma. Se o teste de contratecnologia for bem-sucedido, o ataque causa metade do dano. Se o teste de contratecnologia fracassar, o ataque causa dano normalmente. Este hack mágico afeta apenas ataques que mirarem diretamente em você; você não pode usar contratecnologia contra ataques que mirarem uma área ou outra pessoa.

Energizar Magia (Ex)

- Uma vez por dia, como um ação de movimento, você pode usar a bateria ou célula de energia de uma arma para energizar sua conjuração, permitindo que você conjure uma magia conhecida sem usar um espaço de magia. Isto gasta 20 cargas por nível de magia da bateria ou célula de energia e requer que você toque a bateria, célula de energia ou arma. Você deve conjurar a magia antes do início de seu próximo turno, ou a carga é gasta sem nenhum efeito.

Escaneamento Rápido (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode sentir e ter uma noção geral de qual informação está armazenada em discos rígidos ou outras mídias digitais de armazenamento. Você deve passar sua mão no ar próximo à fonte dos dados, mas não precisa tocá-lo ou se conectar a ele. A informação que você adquire é bastante genérica, como "registros financeiros", "registros militares" ou "magias". Adquirir informações detalhadas requer interagir com os dados diretamente. Se tentar um escaneamento rápido em uma criatura que armazena suas memórias em um meio digital – para sentir as memórias armazenadas em um robô, por exemplo – o alvo pode tentar uma jogada de Vontade para anular o escaneamento e impedir que você tente isto contra ela novamente por 24 horas.

Fabricar Tecnologia (SM)

- Como uma ação completa, você pode gastar um espaço de magia não usado para temporariamente construir uma peça de equipamento tecnológico a partir de magia bruta. Você pode criar qualquer item tecnológico com um nível igual ou menor que o nível do espaço de magia gasto × 3, até um máximo igual a seu nível de conjurador. O item aparece em suas mãos ou em um quadrado adjacente. Você pode usar fundir magias com este hack mágico. O item não pode exceder o limite de 10 volumes ou o tamanho Médio e a qualidade do item é mediana. Trate isto como uma magia do mesmo nível do espaço de magia gasto. Por exemplo, no 4º nível, você poderia gastar um espaço de magia de 1º nível para fabricar um item de até 3º nível ou poderia gastar um espaço de magia de 2º nível para fabricar um item de até 4º nível. O item persiste por um número de minutos igual a seu nível de tecnomante. Ao final desta duração, o item desaparece. Você não pode criar armas, armaduras, itens mágicos ou item com usos ou cargas limitadas (como baterias, combustível ou drogas) com este hack.

Influenciar Robôs (Ex)

- Você pode afetar constructos, robôs e outras criaturas que tenham o subtipo tecnológico com suas magias mentais, mesmo que elas sejam acéfalas ou normalmente imunes a tais efeitos. Entretanto, elas recebem +2 de bônus em suas jogadas de Vontade contra suas magias mentais.

Magias Nocivas (Sob)

- Quando conjurar uma magia instantânea que causa dano, você pode aumentar o dano da magia pela metade de seu nível de tecnomante. Este dano aumentado se aplica a todas as criaturas feridas por uma magia de área, mas para magias que afetam várias criaturas com vários raios ou outros ataques (como *mísseis mágicos*), o dano aumentado se aplica a somente um raio ou míssil. Este dano aumentado não se aplica a dano contínuo da magia (como sangramento ou queimando). Este hack mágico não aumenta dano de atributo ou outros efeitos da magia, somente dano a Pontos de Estamina ou Pontos de Vida.

Proficiência Tecnomântica (Ex)

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para temporariamente aprender como utilizar uma arma em combate. Escolha uma única arma; você ganha proficiência com ela (e com qualquer arma idêntica) por um número de minutos igual a seu nível de classe. Cada rodada que utilizar a arma, reduza a duração deste hack mágico em 1 minuto. Por exemplo, no 4º nível, você poderia adquirir proficiência com rifles laser corona por 4 minutos. Se disparar tal arma por 2 rodadas, você permanece proficiente com ela por mais 2 minutos.

Selecionar Alvos (Ex)

- Quando conjurar uma magia instantânea com um efeito de área, você pode moldar a magia para que ela não afete um de seus aliados. Escolha um quadrado de 1,5 metros dentro da área da magia para não ser afetado pela magia. No 5º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para excluir qualquer número de quadrados com esta habilidade.

5º nível

Você deve ser de 5º nível ou superior para escolher estes hacks mágicos.

Debugar Magia (Ex)

- Qualquer linha de códigos possui erros, mas você pode transformar os erros no código de sua magia em funcionalidades. Após rolar dano para uma magia instantânea que causa dano de Pontos de Vida, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar um dado com um resultado 1 (veja página 243). No 11º nível, você pode rerrolar até dois dados com um resultado 1 e no 17º nível, você pode rerrolar até três dados com um resultado 1. Por exemplo, se for de 17º nível e conjurar *desintegrar*, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para rerrolar até três dados que tenham rolado 1s após realizar a rolagem e ver quantos 1s rolou.

Fabricar Armas (Sob)

- Como uma ação completa, você pode gastar um espaço de magia não usado para temporariamente construir uma arma ou armadura tecnológica a partir de magia bruta. Você pode criar uma arma ou armadura com um nível igual ou menor que o nível do espaço de magia gasto × 3, até um máximo igual a seu nível de conjurador. O item aparece em suas mãos ou em um quadrado adjacente. Você pode usar fundir magias com este hack mágico. Uma arma não pode ser maior que de duas mãos nem exceder o limite de 10 volumes. A qualidade do item é mediana. Trate isto como uma magia do mesmo nível do espaço de magia gasto. Por exemplo, no 10º nível, você poderia gastar um espaço de magia de 3º nível para fabricar uma arma de até 9º nível ou menor, ou poderia gastar um espaço de magia de 4º nível para fabricar uma armadura de até 10º nível ou menor. A arma ou armadura persiste por um número de minutos igual a seu nível de tecnomante. Ao final desta duração, o item desaparece. Você é proficiente (mas não especializado) com quaisquer armas que criar com esta habilidade. Você não pode criar itens mágicos, armas feitas de material especial ou armas que são gastas com o uso (como flechas, granadas ou mísseis) com este hack.

Granada de Magia (SM)

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para armazenar uma magia com um alcance de toque em uma granada, permitindo que você afete um alvo dentro do raio de emanação da granada com a magia. Conjurar uma magia com uma granada de magia usa o tempo de conjuração padrão da magia e arremessar a granada de magia é uma ação padrão. Você deve arremessar a granada antes do final de seu próximo turno ou a magia é perdida. Você é considerado proficiente com a granada para este ataque. Escolha um único alvo dentro do raio de emanação da granada; esse alvo é afetado pela magia como se você tivesse conseguido tocá-lo. A granada surte efeito normalmente, com todos seus efeitos usuais dentro de seu raio de emanação. Se errar a interseção mirada com a granada, você deve escolher um alvo dentro do novo raio de emanação da granada. Se não houverem alvos suscetíveis dentro do novo raio de emanação da granada, a magia é perdida. Magias cujo alcance não sejam de toque não se beneficiam deste hack mágico.

Magia Distante (Ex)

- Quando conjurar uma magia com um alcance curto, médio ou longo, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para dobrar seu alcance. Magias cujos alcances não são definidos em distância, bem como magias com alcance diferente de curto, médio ou longo, não se beneficiam deste hack mágico. Se uma magia afetar uma área, dobrar seu alcance não altera o tamanho de sua área.

Magia Prolongada (Ex)

- Quando conjurar uma magia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para dobrar sua duração. Isto não tem efeito em magias com uma duração de concentração, instantânea, permanente, 1 rodada ou menor, nem pode aumentar a duração de uma magia para mais de 24 horas.

Negação Mágica (SM)

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 PD para temporariamente suprimir magia, como se estivesse usando *dissipar magia*. Escolha uma magia contínua ou um item mágico a até 9 metros de você. Os efeitos mágicos da magia ou item mágico são suprimidos por 1d4 rodadas e então voltam a funcionar. Se o nível da magia for superior ao que você pode conjurar ou o nível de conjurador do item for maior que o seu, você não pode suprimi-lo. Se mirar uma magia afetando uma criatura, a criatura pode tentar uma jogada de Vontade para impedir que você suprima a magia.

Solavanco de Carga (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode gastar um espaço de magia não usado para recarregar a célula de energia de uma arma. Isto requer que você toque a arma ou sua célula de energia. A célula de energia recupera 10 cargas por nível de magia, até sua capacidade. Você também pode usar esta habilidade para religar ou causar um curto em um dispositivo eletrônico, permitindo que você realize um teste de Engenharia para desativar um dispositivo com um bônus igual ao dobro do nível da magia gasta.

8º nível

Você deve ser de 8º nível ou superior para escolher estes hacks mágicos.

Contramedidas Tecnológicas (Sob)

- Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para tornar mais difícil seus inimigos lhe acertarem com armas tecnológicas por 1 rodada. Até o início de seu próximo turno, como uma reação logo antes dos ataques de um inimigo com uma arma tecnológica, você pode forçar esse inimigo a rolar o ataque duas vezes e usar o menor resultado; se a arma permitir uma jogada de Reflexos em vez de requerer uma jogada de ataque, em vez disso você ganha o benefício de evasão (como a característica de classe de operativo; veja página 93) contra o ataque. Este hack mágico não tem efeito em magias que miram você ou em armas ou ataques que não sejam de natureza tecnológica.

Magia Ampliada (Ex)

- Quando conjurar uma magia com uma emanação, explosão ou propagação, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para dobrar seu raio. Por exemplo, uma magia com uma explosão de 9 metros poderia ter uma explosão de 18 metros em vez disso. Magias que não possuem uma área ou um destes três tipos não são afetadas por este hack mágico.

Marca Mental (Sob)

- Quando um inimigo falhar em uma jogada de Vontade contra uma de suas magias de tecnomante, ele sofre –2 de penalidade em jogadas de resistência e CA por 1 rodada. Quando um inimigo obtiver sucesso em uma jogada de Vontade contra uma de suas magias de tecnomante, ele sofre –1 de penalidade em jogadas de resistência contra suas magias por 1 rodada. Uma criatura pode sofrer somente uma penalidade de marca mental ao mesmo tempo.

Teleporte Instantâneo (SM)

- Como uma ação de movimento, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para se teleportar até 9 metros. Você deve ter linha de visão para seu destino. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Tiro de Magia (SM)

- Você pode conjurar uma magia de área com um tempo de conjuração de 1 ação padrão ou inferior através de uma arma

à distância, permitindo que você utilize o alcance da arma em vez do alcance da magia. Você deve mirar uma única criatura com seu ataque e a área da magia é centrada nessa criatura ou origina na localização da criatura, se for um efeito de cone ou linha (orientado na direção que você escolher), mesmo se a magia normalmente fosse ser centrada ou originada de um ponto. Você pode disparar a arma como parte da ação padrão para conjurar a magia. Você deve disparar a arma durante a rodada que a conjuração for completada, ou a magia é perdida. Se o ataque errar, a magia é perdida. Magias com um efeito de emanação que forem centradas em você não se beneficiam deste hack mágico.

Toque do Adivinho (Sob)

- Você pode hackear um computador para instalar vigilância mágica. Isto leva 10 minutos e requer um teste bem-sucedido de Computação contra a CD do dispositivo. Se falhar, você não pode tentar novamente no mesmo dispositivo. Em um sucesso, seu toque dura por um número de dias igual a seu nível de conjurador. Você pode programar seu toque para lhe dar informações gerais sobre a atividade de usuários no dispositivo ou para receber um alarme mental quando um usuário acessar ou transmitir dados sobre um tópico específico (tendo uma ideia da informação encontrada). Por exemplo, um usuário pode realizar uma chamada de vídeo para falar sobre suas proezas. Se escolher receber informações gerais, você pode saber que essa chamada de vídeo aconteceu, mas não o tópico da chamada. Se escolher receber um alarme quando o tópico é você, você poderia saber a essência da conversa (mas não uma transcrição completa). Instalar um novo toque do adivinho encerra a duração de qualquer um previamente ativo.

11º nível

Você deve ser de 11º nível ou superior para escolher estes hacks mágicos.

Magia Eterna (Ex)

- Escolha uma magia de 1º nível que você conhece da lista de magias de tecnomante do *Starfinder Livro Básico*. Você pode conjurá-la à vontade, como se fosse uma magia de nível 0. Ela ainda conta como uma de suas magias conhecidas de 1º nível, não como uma magia conhecida de nível 0. Você pode escolher uma magia de 1º nível de uma fonte diferente do *Starfinder Livro Básico* com a permissão do MJ.

Reiniciar Mente (Sob)

- Você pode livrar alguém de controle ou condições mentais mágicas. Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação e tocar uma criatura voluntária. Isto reinicia o cérebro do alvo, encerrando todos os efeitos mentais que estiverem afetando-o, bem como todas as condições afetando a criatura através de efeitos mentais que poderiam ser removidas por *remover condição maior*, mas o alvo fica atordoado até o final de seu próximo turno. Uma vez que tenha reiniciado uma mente, você não pode usar esta habilidade novamente por 24 horas.

  Você pode tentar reiniciar a mente de um aliado que é involuntário devido à influência de um efeito mental. Neste caso, o aliado pode tentar uma nova jogada de resistência contra o efeito à mesma CD. Se obtiver sucesso, o aliado pode permitir sua mente ser reiniciada, mas se falhar, você gasta o Ponto de Determinação e ação.

  Você pode usar esta habilidade para reiniciar sua própria mente. Se estiver incapacitado de realizar ações, você pode reiniciar sua mente sem gastar ações, mas ela deve ser a primeira coisa a fazer em seu turno e você fica atordoado até o final de seu próximo turno.

Sentinela de Contratecnologia (Sob)

- Você pode gastar 1 Ponto de Determinação para usar seu hack mágico contratecnologia para contra-atacar um ataque direcionado contra um aliado a até 4,5 metros. Você não pode usar sentinela de contratecnologia contra ataques que mirarem em uma área. Você deve ter o hack mágico contratecnologia para escolher este hack mágico.

Tiro Perseguidor (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para disparar um único tiro de uma arma à distância em um alvo conhecido dentro do alcance. O tiro viaja até o alvo, mesmo através de esquinas. Somente um obstáculo inevitável ou o limite do alcance da arma impede o tiro de alcançar o alvo. Esta habilidade anula modificadores de cobertura e ocultação, mas caso contrário o ataque é rolado normalmente.

14º nível

Você deve ser de 14º nível ou superior para escolher estes hacks mágicos.

Biblioteca de Magia (Ex)

- Você recebe uma magia conhecida extra para cada nível de magia que puder conjurar. Você deve escolher as novas magias quando adquire este hack mágico. Se ganhar acesso a um nível de magia superior após escolher este hack, você recebe uma magia conhecida extra para esse nível de magia.

Chuva de Fogo (Sob)

- Uma vez por dia como uma ação completa, você pode gastar 2 Pontos de Determinação para atirar uma arma à distância em vários alvos dentro do alcance; o número máximo de alvos é igual à metade de seu nível de tecnomante ou o número de tiros em sua arma, o que for menor. Cada ataque utiliza seu maior bônus de ataque e cada inimigo pode ser atingido somente por um tiro.

Magia Acelerada (Ex)

- Você pode conjurar uma magia como uma ação de movimento. Você pode gastar 2 Pontos de Determinação para conjurar uma magia acelerada de nível 0 ou 4 Pontos de Determinação para conjurar uma magia acelerada de 1º nível. Você pode acelerar somente magias com um tempo de conjuração de 1 ação completa ou inferior. No 16º nível, você pode gastar 6 Pontos de Determinação para conjurar uma magia acelerada de 2º nível.

Tiro Fásico (Sob)

- Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para disparar um único tiro de uma arma à distância em um alvo conhecido dentro do alcance. O tiro viaja até o alvo, atravessando qualquer barreira não mágica em seu caminho, ignorando dureza e Pontos de Vida (qualquer barreira mágica, como *muralha de força*, impede o tiro). Esta habilidade anula modificadores de cobertura e ocultação, fora isso o ataque é rolado normalmente.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CIENTISTA PESQUISADOR
TEMA: ESTUDIOSO

Você utiliza sua feitiçaria para estudar todas as coisas estranhas no universo, e precisa se preparar para qualquer perigo.

ATRIBUTOS

Inteligência é seu atributo mais importante porque melhora suas magias, habilidades e muitas de suas perícias, e Constituição lhe ajuda a sobreviver.

HACKS MÁGICOS

Contratecnologia (2º)
Negação mágica (5º)
Contramedidas tecnológicas (8º)
Sentinela de contratecnologia (11º)
Chuva de fogo (14º)

TALENTOS

Sinergia em Perícias (Computação e Engenharia, Ciências Biológicas e Ciências Naturais)
Vontade de Ferro
Vontade de Ferro Aprimorada

PERÍCIAS

Ciências Biológicas
Ciências Naturais
Computação
Engenharia
Misticismo

MAGO DE BATALHA
TEMA: MERCENÁRIO

Sua feitiçaria é uma ferramenta de guerra, e você a funde com armas de alta tecnologia.

ATRIBUTOS

Inteligência é seu atributo mais importante porque melhora suas magias e habilidades, Constituição lhe ajuda a permanecer vivo, e Força torna mais fácil para você carregar armamentos pesados.

HACKS MÁGICOS

Arma potencializada (2º)
Fabricar armas (5º)
Tiro de magia (8º)
Tiro perseguidor (11º)
Tiro de fase (14º)

TALENTOS

Especialização em Armas (armamento pesado)
Proficiência com Armaduras Pesadas
Proficiência com Armamento Longo
Proficiência com Armamento Pesado

PERÍCIAS

Ciências Naturais
Computação
Engenharia
Misticismo
Pilotagem

EXEMPLOS DE TECNOMANTE

TAUMATURGO
TEMA: ESTUDIOSO

Você devotou sua vida ao estudo da magia em todas as suas formas, mas não se afasta da tecnologia.

ATRIBUTOS

Inteligência é seu atributo mais importante porque melhora suas magias e habilidades, e Destreza lhe permitirá acertar mais frequentemente com suas magias que requerem jogadas de ataque à distância.

HACKS MÁGICOS

Magias nocivas (2º)
Debugar magia (5º)
Marca mental (8º)
Magia eterna (11º)
Magia acelerada (14º)

TALENTOS

Foco em Magia
Magia em Movimento
Magia Penetrante
Penetração de Magia
Penetração de Magia Maior

PERÍCIAS

Ciências Biológicas
Ciências Naturais
Computação
Engenharia
Misticismo

TECNOMAGO CORPORATIVO
TEMA: ÍCONE

Você trabalha para uma corporação importante, e quando precisam que algo seja feito, você é chamado.

ATRIBUTOS

Inteligência é seu atributo mais importante porque melhora suas magias e habilidades, e Destreza aumenta suas chances de não levar um tiro.

HACKS MÁGICOS

Fabricar tecnologia (2º)
Magia distante (5º)
Toque do adivinho (8º)
Tiro perseguidor (11º)
Biblioteca de magia (14º)

TALENTOS

Conjuração em Combate
Penetração de Magia
Penetração de Magia Maior
Sinergia em Perícias (Cultura e Sentir Motivação)

PERÍCIAS

Computação
Cultura
Engenharia
Misticismo
Sentir Motivação

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ARQUÉTIPOS

Desde o operativo astuto ao soldado mortal, cada classe básica no Starfinder Roleplaying Game se baseia em uma ideia central comum a muitos personagens encontrados em cenários de fantasia científica. Entretanto, há um vasto universo de conceitos de personagens interessantes e úteis além daqueles facilmente representados pelas classes existentes. Jogadores podem emular alguns destes conceitos escolhendo características de classe específicas, selecionando um tema apropriado (veja página 28) ou escolhendo multiclasses (veja página 26) para combinar elementos de mais de uma classe. Entretanto, outros conceitos demandam alterações no foco de um personagem que estão além do escopo das classes e temas padrão. Para englobar estas diferenças maiores, seu personagem pode selecionar um arquétipo – um conjunto de características de classe alternativas que alteram ou substituem características de classe que você ganharia em níveis específicos.

Um arquétipo é um conceito de personagem mais específico e envolvido do que um tema, mas não tão detalhado ou abrangente como uma classe. Cada arquétipo representa uma divergência significativa das habilidades de um membro típico das classes básicas. Arquétipos fornecem uma camada adicional de controle para jogadores que quiserem ajustar ainda mais a evolução de seus personagens.

Um arquétipo geralmente concede habilidades que de outra forma não estariam disponíveis para personagens através de uma classe ou pode conceder fácil acesso a um conjunto específico de habilidades apropriadas. Geralmente, estas habilidades não são vinculadas ao histórico de qualquer classe ou tema básicos e não estão disponíveis a personagens através de outras fontes. Por exemplo, o arquétipo adepto frênico (veja página 128) poderia ser utilizado por um personagem que é naturalmente psíquico ou adquiriu poderes psíquicos após ser exposto a uma estranha tecnologia alienígena. Sem um histórico ou evento similar, outros personagens não podem ganhar estes poderes, tornando-os mais apropriados para um arquétipo do que para uma série de características de classe.

ADQUIRINDO UM ARQUÉTIPO

Você pode adquirir um arquétipo quando alcança um novo nível de classe em uma classe elegível condizente com o menor nível para o qual o arquétipo oferece uma característica de classe alternativa. O arquétipo passa a ser considerado parte da classe que você adquiriu quando subiu de nível. Por exemplo, se estiver jogando com um emissário interessado em se tornar um precursor Starfinder, você deve selecionar esse arquétipo quando adquirir seu 2º nível de emissário (o primeiro nível no qual precursor Starfinder possui uma característica de classe alternativa). Desse ponto em diante, sempre que adquirir um nível de classe de emissário, você deve checar se recebe uma característica de classe alternativa do arquétipo precursor Starfinder, bem como se quaisquer características de classe de emissário são alteradas ou substituídas. Quando adquirir um arquétipo, leia todas as características de classe alteradas ou substituídas que irão afetar seu personagem e anote estas perdas; para alguma classes (especialmente místicos e tecnomantes) estas alterações afetam características de níveis anteriores ou posteriores aos que você recebe características de um arquétipo.

Você não pode acrescentar o mesmo arquétipo a múltiplas classes se for multiclasse. Por exemplo, se um vesk emissário de 2º nível tiver selecionado o arquétipo precursor Starfinder e posteriormente decidir ser multiclasse e adquirir níveis na classe soldado, o personagem não pode acrescentar o arquétipo precursor Starfinder à sua classe soldado. Toda vez que adquirir níveis de soldado, ele segue a progressão de personagem normal. Se o personagem posteriormente adquirir mais níveis de emissário, essa classe continua a ter o arquétipo precursor Starfinder anexado a ela.

Você não pode acrescentar mais de um arquétipo a uma classe específica. Por exemplo, uma vez que tenha acrescentado o arquétipo precursor Starfinder à classe emissário, você não pode acrescentar outro arquétipo a essa classe. Se for multiclasse e adquirir um nível em uma nova classe, você pode acrescentar um novo arquétipo a essa classe quando alcançar o nível apropriado.

Quando um arquétipo se referir a nível de classe, ele está se referindo ao número de níveis que você tem na classe associada ao arquétipo.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE ALTERNATIVAS

Um arquétipo concede características de classe alternativas que substituem ou alteram características de classe normalmente concedidas por sua classe em um ou mais níveis. Os níveis possíveis em que um arquétipo pode conceder uma característica de classe alternativa são 2º, 4º, 6º, 9º, 12º e 18º. Um arquétipo pode conceder características de classe alternativas a alguns destes níveis ou a todos eles.

Cada classe possui uma lista específica das características de classe que são alteradas ou substituídas, conforme definido na seção de características de classe substituídas de cada classe. Por exemplo, um emissário que selecionar precursor Starfinder no 2º nível recebe a característica de classe treinado para o problema concedida pelo precursor Starfinder em vez da improvisação de emissário normalmente recebida no 2º nível.

Em alguns casos, um personagem recebe uma característica de classe em um nível posterior do que normalmente receberia em vez de não recebê-la. Nestes casos, geralmente uma característica de classe diferente é substituída no nível em que a característica de classe adiada é adquirida. Por exemplo, um mecânico que possui um arquétipo com uma característica de classe alternativa de 9º nível não recebe a característica de classe sobrescrita até o 10º nível. Quando o nível de classe deste mecânico chegar ao 10º, ele recebe a característica de classe sobrescrita, mas não recebe o truque mecânico normalmente adquirido nesse nível.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES

Embora ter um arquétipo possa representar seu treinamento ou associação em uma facção específica, ter o arquétipo geralmente não é obrigatório para ser considerado parte de uma facção. Por exemplo, o precursor Starfinder (veja página 129) é específico para personagens que são parte da Sociedade Starfinder e aqueles que receberam treinamento especial por participar em expedições Starfinder. Entretanto, não é necessário selecionar este arquétipo para se tornar um membro da Sociedade Starfinder. O arquétipo representa somente um possível caminho dentro da sociedade, não a única escolha para personagens ligados a essa facção.

Arquétipos geralmente podem ser acrescentados a qualquer classe, embora alguns arquétipos possam destacar que estão disponíveis somente para classes específicas ou ter outros pré-requisitos que você deve atender para selecioná-los. Por exemplo, um arquétipo que represente treinamento em uma tradição mágica específica pode estar disponível somente para místicos e tecnomantes, enquanto um arquétipo desenvolvido para devotos de técnicas de combate de um monastério antigo pode estar disponível somente para solarianos e soldados. Um arquétipo destaca em sua descrição se tiver quaisquer pré-requisitos ou restrições.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Características de Classe de Emissário Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um emissário que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- Multinível **2º, 4º, 6º, 12º e 18º níveis:** Você não recebe uma improvisação de emissário.
- 9º nível Você não recebe uma especialização em perícia com uma perícia adicional.

Características de Classe de Mecânico Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um mecânico que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- Multinível **2º, 4º, 6º, 12º e 18º níveis:** Você não recebe um truque de mecânico.
- 9º nível Você não recebe a característica de classe sobrescrita no 9º nível. Em vez disso, você a recebe no 10º nível e não recebe o truque de mecânico normalmente adquirido no 10º nível.

Características de Classe de Místico Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um místico que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- 2º nível Para o maior nível de magia de místico que você puder conjurar, reduza o número de magias conhecidas em 1. No 2º nível, isto significa que você conhece duas magias de 1º nível e cinco magias de nível 0 e no 3º nível, você conhece três magias de 1º nível e seis magias de nível 0. No 4º nível, você conhece quatro magias de 1º nível, mas conhece somente uma única magia de 2º nível (já que o 2º nível agora é o maior nível de magias de místico que você pode conjurar).
- 4º nível Você não recebe acesso à magia de conexão de maior nível que normalmente teria acesso.
- 6º nível Você não recebe acesso ao poder de conexão de maior nível que normalmente teria acesso.
- 9º nível Você não recebe a característica de classe toque de cura ou não recebe o talento que ganharia por alcançar um nível ímpar de personagem (veja página 26); este talento poderia ser o recebido normalmente no 9º nível.
- 12º nível No 11º nível e novamente no 14º nível, você não recebe o aumento no bônus de seu canalizar perícia. Portanto, o bônus de seu canalizar perícia é 1 menor que o normal no 11º nível e 2 menor que o normal no 14º nível – ele permanece +3 e não aumenta para +4 até o 17º nível.
- 18º nível Você não recebe acesso ao poder de conexão de maior nível que normalmente teria acesso. Se já não fosse recebe acesso a seu poder de conexão de maior nível, em vez disso você não recebe acesso aos dois poderes de conexão de maior nível que normalmente teria acesso.

Características de Classe de Operativo Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um operativo que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- Multinível **2º, 4º, 6º, 12º e 18º níveis:** Você não recebe uma proeza de operativo.
- 9º nível A quantidade de dano que você causa com seu ataque ardiloso é 1d8 menor que o normal.

Características de Classe de Solariano Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um solariano que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- Multinível **2º, 4º, 6º, 12º e 18º níveis:** Você não recebe uma revelação estelar.
- 9º nível Você não recebe a característica de classe revelação zênite no 9º nível. Em vez disso, você a recebe no 10º nível e não recebe a revelação estelar normalmente adquirida no 10º nível.

Características de Classe de Soldado Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um soldado que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- Multinível **2º, 4º, 6º, 12º e 18º níveis:** Você não recebe um talento de combate bônus.
- 9º nível Você não recebe as características de classe estilo de combate secundário e técnica de estilo secundário no 9º nível. Em vez disso, você as recebe no 10º nível e não recebe o talento de combate normalmente adquirido no 10º nível. Você ainda trata seu nível de soldado efetivo como seu nível de soldado –8 para os propósitos de suas técnicas de estilo secundário.

Características de Classe de Tecnomante Alteradas ou Substituídas

Para qualquer nível em que um arquétipo fornecer uma característica de classe alternativa, um tecnomante que selecionar o arquétipo altera ou substitui as características de classe listadas.

- 2º nível Você não recebe a característica de classe hack mágico no 2º nível. Em vez disso, você a recebe no 5º nível.
- 4º nível Para o maior nível de magia de tecnomante que você puder conjurar, reduza o número de magias conhecidas em 1. Por exemplo, no 5º nível, isto significa que você conhece somente duas magias de 2º nível e quatro magias de 1º nível e no 6º nível, você conhece três magias de 2º nível e quatro magias de 1º nível. No 7º nível, você conhece quatro magias de 2º nível, mas conhece somente uma única magia de 3º nível (já que o 3º nível agora é o maior nível de magias de tecnomante que você pode conjurar).
- 6º nível Você não recebe a características de classe capacitor de cache no 6º nível. No 8º nível, você pode receber a característica de classe capacitor de cache no lugar de um hack mágico. Dependendo dos níveis das características de classe alternativas de seu arquétipo, você pode ou não receber espaços adicionais de capacitor de cache no 12º ou 18º níveis. Independentemente de quando você recebe capacitor de cache, a primeira vez age como o capacitor de cache normalmente recebido no 6º nível, a segunda age como o normalmente recebido no 12º e a terceira vez age como o normalmente recebido no 18º.
- 9º nível Sua habilidade tecnosaber não aumenta no 9º nível. Em vez disso ele aumenta para +3 no 11º nível, e você não recebe o hack mágico normalmente adquirido no 11º nível.
- Multinível **12º e 18º níveis:** Você não recebe um espaço adicional de capacitor de cache (nem recebe a opção de armazenar suas magias associadas).

ADEPTO FRÊNICO

Embora muitos místicos e tecnomantes sejam treinados em tradições e terminologias psíquicas, também há muitos personagens que adquirem poderes mentais fora do contexto dessas classes conjuradoras. Adeptos frênicos são capazes de utilizar habilidades psíquicas em uma extensão muito maior que a maioria das raças psíquicas como lashuntas e shirrens, mas suas habilidades não possuem a profundidade e amplitude do poder de um conjurador. Portanto, eles utilizam seus talentos sobrenaturais para melhorar outras opções em vez de tê-las como suas fontes primárias de poder.

A maioria dos adeptos frênicos são lashuntas e shirrens, embora membros de outras raças também possam desenvolver tais habilidades psíquicas. É incomum que adeptos frênicos também sejam místicos e tecnomantes, já que a maioria dos conjuradores canaliza todo seu poder transcendental no treinamento de suas classes, mas não é impossível encontrá-los.

Características de Classe Alternativas

O adepto frênico concede características de classe alternativas no 2º, 4º, 6º, 9º, 12º e 18º níveis.

Despertar Frênico (Sob) 2º nível

Você adquire telepatia limitada, como o traço racial dos lashunta (veja página 48). Se sua raça já lhe concede telepatia limitada (tal como as raças lashunta e shirren), em vez disso você aumenta o alcance de sua telepatia limitada para 18 metros.

Você também pode selecionar dois idiomas adicionais para agirem como idiomas que você pode utilizar apenas para se comunicar telepaticamente com criaturas que conhecem o idioma. Se aprender a versão completa de um idioma exclusivamente telepático através de outros meios (tal como investindo graduações na perícia Cultura), você pode selecionar um novo idioma exclusivamente telepático no mesmo momento.

Adicionalmente, você não precisa mais atender ao requerimento de Carisma mínimo do talento Poder Psíquico Menor ou de qualquer talento que tenha Poder Psíquico Menor como um pré-requisito.

Defesa Frênica (Ex) 4º nível

Seus poderes psíquicos lhe concedem defesas adicionais contra ataques mentais. A primeira vez que falhar em uma jogada de resistência contra uma magia ou efeito com os descritores dor, emoção, medo ou mental, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para imediatamente rerrolar a jogada de resistência fracassada.

Mesmo se a segunda jogada de resistência falhar, suas defesas fortalecidas podem reduzir o efeito da magia ou habilidade. Se a magia ou habilidade causar dano, reduza o dano causado em uma quantidade igual a seu nível de classe. Se a magia ou habilidade tiver uma duração de 2 rodadas ou mais longa, reduza sua duração pela metade.

Sentidos Frênicos (SM) 6º nível

Você adquire o poder de sentir habilidades mentais e as criaturas que as possuem. Como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para ativar seus sentidos frênicos. Isto funciona como a magia *visão arcana*, exceto que você enxerga somente fontes mágicas com os descritores dor, emoção, medo ou mental. Se obtiver sucesso em um teste de Misticismo para determinar a escola de magia de uma fonte mágica, você também aprende quais destes descritores se aplicam a ela. Se concentrar-se em uma criatura específica a até 36 metros de você como uma ação padrão para determinar se ela possui quaisquer habilidades de conjuração ou habilidades similares a magia (veja *visão arcana* na página 383), você só aprende se ela o possui se pelo menos uma dessas habilidades tiver um destes descritores e você sabe somente o nível de conjurador da mais poderosa destas habilidades.

Enquanto seus sentidos frênicos estiverem ativos, você também recebe sentido às cegas (emoção) com um alcance de 9 metros. Veja página 264 para mais detalhes sobre sentido às cegas.

Poder Frênico Menor (SM) 9º nível

Suas habilidades psíquicas se desenvolveram o suficiente para permitir que você duplique os efeitos de algumas magias específicas. Uma vez por dia, você pode conjurar uma magia da seguinte lista como uma habilidade similar a magia: *cativar monstro*, *clarividência/clariaudiência* e *estrangulamento psicocinético*. No 13º nível, você pode usa esta habilidade duas vezes por dia e no 17º nível, você pode usar esta habilidade três vezes por dia. A CD da resistência destas magias é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de seu atributo chave.

Poder Frênico (SM) 12º nível

Suas habilidades psíquicas se fortaleceram significativamente, permitindo que você duplique os efeitos de algumas magias específicas de nível superior. Uma vez por dia, você pode conjurar uma magia da seguinte lista como uma habilidade similar a magia: *confusão*, *elo telepático* e *sondar mente*. No 16º nível, você pode usar esta habilidade duas vezes por dia e no 20º nível, você pode usar esta habilidade três vezes por dia. A CD da resistência destas magias é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de seu atributo chave.

Poder Frênico Maior (Sob) 18º nível

Seus poderes psíquicos cresceram ao ponto de lhe conceder habilidades mentais potentes. Uma vez por dia, você pode usar uma das seguintes habilidades. A CD da resistência destas habilidades é igual a 10 + metade de seu nível de classe + o modificador de seu atributo chave.

- **Compressão Psíquica:** Como uma ação padrão, você pode invadir a mente de uma única criatura a até 18 metros de você. Você causa 15d8 de dano não-letal e faz o alvo ficar enjoado por 1 rodada por nível de classe que você tiver. Se o alvo obtiver sucesso em uma jogada de Fortitude, ele sofre metade do dano e não fica enjoado. Este é um efeito de dor.
- **Escudo de Pensamento:** Como uma ação de movimento, você pode conceder a si mesmo +5 de bônus de melhoria em jogadas de resistência contra efeitos mentais por 1 rodada por nível de classe que você tiver. Durante este tempo, você também fica imune a magias e efeitos que permitem criaturas lerem seus pensamentos.
- **Sinestesia em Massa:** Como uma ação padrão, você pode bagunçar os sentidos de criaturas, fazendo com que suas percepções sensoriais sejam processadas pelos sentidos errados, tal como sons acionarem explosões de cores, cheiros serem percebidos como sons e assim por diante. Você pode mirar uma criatura a cada 2 níveis de classe, desde que duas delas não estejam a mais de 9 metros entre si e todas estejam a até 30 metros de você. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica zonzo e é forçado a tratar todas as criaturas como se tivessem ocultação (veja página 254) por 1 rodada por nível de classe que você tiver. Habilidades que anulam ou reduzem os efeitos de ocultação não têm efeito em sinestesia em massa. Esta é uma habilidade mental.

PRECURSOR STARFINDER

Membros da Sociedade Starfinder (veja página 480) gastam uma quantidade considerável de tempo, dinheiro e esforço explorando lugares que seus colegas cidadãos dos Mundos do Pacto nunca estiveram. Estejam eles investigando as ruínas de culturas antigas, mundos sem tecnologia moderna ou civilizações nunca contatadas pelos Mundos do Pacto, Starfinders estão sempre ultrapassando os limites do espaço explorado em busca de fragmentos de conhecimento sobre os mistérios da história antes e depois da Lacuna. Quando possível, estas expedições são precedidas, ou pelo menos acompanhadas, por um precursor Starfinder que é especificamente treinado em exploração, reconhecimento e sobrevivência.

Nem todos os membros da Sociedade Starfinder são precursores e nem todos os precursores selecionam este arquétipo. O arquétipo representa um especialista que gastou anos estudando e aprendendo com precursores mais experientes.

A maioria dos precursores são emissários, místicos e operativos, embora precursores que tenham níveis em outras classes também existam.

Características de Classe Alternativas

O precursor Starfinder concede características de classe alternativas no 2º, 4º e 6º níveis.

Treinado para Encrenca (Ex) 2º nível

Você recebe Cultura e Sobrevivência como perícias de classe. Para cada uma destas perícias que já seja uma perícia de classe para você (ou se torne uma perícia de classe) de uma fonte diferente deste arquétipo, uma vez por dia você pode escolher rolar um teste com essa perícia duas vezes e usar o melhor resultado.

Você pode fazer testes de perícia de Ciências Biológicas, Engenharia e Misticismo para identificar criaturas (veja página 133) mesmo se não for treinado nessas perícias. Você pode fazer testes de perícia de Sobrevivência para suportar um clima severo enquanto se move à sua velocidade de viagem total e receber o bônus que normalmente receberia por se mover à metade de sua velocidade de viagem. Você também pode realizar testes de Sobrevivência para viver da terra enquanto se move à sua velocidade de viagem total.

Pronto para Qualquer Coisa (Ex) 4º nível

Como um batedor avançado e planejador de grandes expedições, você se preparou para estar pronto para quase qualquer coisa. Esta experiência e especialidade em planejar lhe concedeu várias habilidades.

Quando for capaz de agir na rodada surpresa de um combate, você recebe +2 de bônus em seu teste de iniciativa para esse combate.

Quando obtiver sucesso em identificar uma criatura com um teste de perícia (veja página 133) você aprende uma informação útil a mais do que o normal. Quando alcançar o 11º nível na classe que selecionou este arquétipo, em vez disso você aprende duas informações úteis a mais do que o normal.

Quando fizer um teste de Cultura para decifrar escritas (veja página 140), não há chance de você interpretar mal a mensagem (embora ainda possa ser incapaz de traduzi-la) e você pode escolher 20 (veja página 133) em testes de Cultura para decifrar escritas mesmo se não for treinado em Computação e não tiver acesso a um computador ou banco de dados baixado.

Reparo em Campo (Ex) 6º nível

Você passou tempo o suficiente em terras estranhas, longe da segurança de civilizações conhecidas para aprender a reparar tecnologia e veículos – e até mesmo você e seus companheiros de viagem – usando o que estiver à sua mão. Uma vez por dia como uma ação padrão, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina igual a seu nível de classe (até seu máximo). Alternativamente, você pode levar 10 minutos e gastar 1 Ponto de Determinação para restaurar Pontos de Vida igual a seu nível de classe a um veículo, equipamento ou criatura. Assume-se que você tenha recolhido quaisquer materiais necessários para executar esta ação durante suas atividades normais.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

PERÍCIAS

5

PERÍCIAS

Seja você um soldado castigado em batalha que é capaz congelar o sangue de um adversário com um olhar, um emissário tagarela que pode se misturar em qualquer situação social ou um tecnomante brilhante com conhecimento sobre cada assunto na galáxia, perícias representam algumas de suas habilidades mais fundamentais. No 1º nível, você começa com um número de graduações de perícia determinado por sua classe, representando seu treinamento inicial, e recebe mais graduações de perícia conforme adquire níveis, permitindo-lhe adquirir novas perícias ou melhorar as que já possui.

ADQUIRINDO PERÍCIAS

A cada nível, incluindo o 1º, você recebe um número de graduações de perícia. O número recebido é determinado pela classe escolhida para esse nível (conforme mostrado na tabela abaixo), ajustado pelo seu modificador de Inteligência (embora sempre receba no mínimo 1 graduação de perícia por nível). Por exemplo, se criar um tecnomante de 1º nível com 18 de Inteligência, você recebe 8 graduações de perícia por nível: 4 graduações pela classe tecnomante e mais 4 graduações por seu modificador de Inteligência ser +4.

Investir uma graduação em uma perícia representa treinamento adquirido através de experiência ou estudo intenso. Cada graduação de perícia aumenta seu bônus total de perícia em 1 (veja Testes de Perícias abaixo) – conforme sobe de nível, você pode investir novas graduações para melhorar perícias existentes ou aprender novas. Suas graduações em uma perícia não podem exceder seu nível total de personagem. Perícias nas quais você investiu graduações são chamadas de perícias treinadas; perícias nas quais você não possui graduações são perícias destreinadas.

Cada classe também possui um número de perícias favoritas, chamadas de perícias de classe (veja Tabela 5–1 na página 134). É mais fácil para você se tornar proficiente em suas perícias de classe. Perícias de classe nas quais você tem pelo menos 1 graduação são conhecidas como perícias de classe treinadas; você recebe +3 de bônus em testes de perícia com tais perícias. Se tiver mais de uma classe, você recebe as perícias de classe de todas suas classes. O bônus em perícias de classe treinadas não aumenta para perícias que estejam nas listas de perícias de classe de mais de uma de suas classes – ele permanece +3.

CLASSE	GRADUAÇÕES POR NÍVEL
Emissário (EMS)	8 + modificador de Int
Mecânico (MEC)	4 + modificador de Int
Místico (MÍS)	6 + modificador de Int
Operativo (OPR)	8 + modificador de Int
Solariano (SLN)	4 + modificador de Int
Soldado (SDD)	4 + modificador de Int
Tecnomante (TEC)	4 + modificador de Int

TESTES DE PERÍCIAS

Não importa o quão perito você seja, quando utilizar perícias, o sucesso raramente é certo. Para determinar se obtém sucesso utilizando uma perícia, você faz um teste de perícia: role 1d20 e some seu bônus total de perícia à rolagem. Seu bônus total de perícia inclui o seguinte.

- **Graduações de Perícia:** Cada graduação que você tiver investido na perícia aumenta seu bônus total de perícia em 1.
- **Bônus de Perícia de Classe Treinada:** Se a perícia é uma perícia de classe treinada, você recebe +3 de bônus.
- **Modificador de Atributo Associado:** Cada perícia tem um modificador de atributo associado listado em sua descrição; some este modificador ao seu bônus total de perícia.
- **Outros Modificadores:** Algumas vezes, sua raça, talentos, itens que está utilizando, magias lhe afetando ou outras circunstâncias mitigantes conferem bônus ou penalidades adicionais. Por exemplo, qualquer perícia com "penalidade de armadura" listada em seu cabeçalho é mais difícil de utilizar efetivamente enquanto você vestir uma armadura massiva e deve aplicar uma penalidade de armadura no teste (veja página 196) de todas as perícias desse tipo enquanto vestir tais armaduras.

O total de 1d20 + seu bônus total de perícia é chamado de o resultado de seu teste de perícia. Se o resultado de seu teste de perícia igualar ou exceder a classe de dificuldade (também chamada de CD) da tarefa que está tentando, você obtém sucesso. Se o total for menor que a CD, você falha. Algumas vezes, o grau de sucesso ou falha de uma tarefa varia dependendo de por quanto seu resultado fica acima ou abaixo da CD requerida. O MJ é responsável por determinar as CDs de testes de perícias (veja CDs de Perícias na página 392 para mais detalhes).

Frequentemente, utilizar uma perícia requer usar uma ação ou ela é parte de alguma outra ação. A ação depende da perícia e tarefa específica listada nessa perícia. Cada descrição de perícia detalha várias tarefas comuns para as quais a perícia é utilizada. Seu MJ também irá lhe mandar rolar testes de perícia fora do comum quando as circunstâncias de jogo exigirem.

Algumas vezes você faz um teste de perícia não para completar uma tarefa, mas para frustrar a ação ou tarefa de alguém. Isto é chamado de teste de perícia oposto. Com um teste de perícia oposto, uma criatura faz um teste de perícia para tentar completar alguma ação ou tarefa, enquanto outra criatura realiza seu próprio teste de perícia para determinar a CD que a primeira criatura deve alcançar ou exceder para completar seu objetivo. Normalmente, realizar um teste de perícia oposto para determinar a CD não requer uma ação, mas frequentemente requer que você esteja consciente ou tenha a habilidade para realizar certos tipos de ações quando o faz.

Ocasionalmente, pode ser impossível fazer um teste de perícia. Algumas vezes a situação impede que você role um teste de perícia e outras vezes a perícia em questão requer treinamento especial para tentar. Perícias que requerem treinamento especial

são chamadas de perícias somente treinadas e são marcadas como tal em seus cabeçalhos. Exceto se especificado o contrário na descrição da perícia, você não pode fazer um teste de perícia destreinada para completar uma tarefa utilizando uma perícia somente treinada; você deve ter pelo menos 1 graduação nessa perícia para fazer um teste.

A tabela a seguir sumariza as diferenças entre perícias treinadas e destreinadas.

TIPO DE TESTE DE PERÍCIA	RESULTADO DE TESTE DE PERÍCIA
Perícia de classe treinada	1d20 + graduações de perícia + 3 + modificador de atributo + outros modificadores*
Perícia treinada	1d20 + graduações de perícia + modificador de atributo + outros modificadores*
Perícia destreinada	1d20 + modificador de atributo + outros modificadores*

* Penalidades de armaduras se aplicam à maioria dos testes de perícias baseadas em Força e Destreza

Escolher 10

Na maioria das vezes, você faz testes de perícia sob pressão ou durante momentos de grande estresse. Outras vezes, a situação é mais favorável, tornando um sucesso mais provável.

Quando você não estiver sob perigo imediato ou distraído, o MJ pode permitir que você escolha 10 em um teste de perícia. Quando escolhe 10, você não rola um d20 e, em vez disso, assume que rolou um 10 nesse dado e então soma seus modificadores de perícia relevantes. Para muitas tarefas de rotina ou para tarefas nas quais você é particularmente habilidoso, escolher 10 garante o sucesso. Se ainda falhar quando escolher 10, você pode precisar de mais tempo e energia para obter sucesso nessa tarefa (veja Escolher 20 abaixo).

Exceto se tiver uma habilidade que especifica o contrário, você não pode escolher 10 durante um encontro de combate. Porém, você não pode escolher 10 quando o MJ determinar que uma situação é muito agitada ou que você está distraído e escolher 10 quase nunca é uma opção para um teste que requer algum tipo de efeito crucial como parte principal de uma história da aventura.

Escolher 20

Quando tiver plenitude de tempo para se devotar à tarefa de uma perícia e a tarefa não tiver um efeito adverso em uma falha, o MJ pode determinar que você pode escolher 20 nesse teste de perícia. Isto é similar a escolher 10 mas, em vez de assumir que sua rolagem foi um 10, você a assume como um 20.

Escolher 20 significa que você está realizando várias tentativas até conseguir. Isto também assume que você está falhando várias vezes antes de obter sucesso. Escolher 20 normalmente leva 20 vezes o tempo que realizar um único teste de perícia levaria (normalmente 2 minutos para uma perícia que requer uma ação padrão para ser executada).

Prestar Auxílio

O MJ pode determinar que você pode ajudar alguém a obter sucesso em um teste de perícia ao excetuar a mesma ação e fazer um teste de perícia como parte de um esforço cooperativo. Para fazê-lo, você deve fazer o teste de perícia antes da criatura que deseja ajudar e, se obtiver sucesso em um teste de CD 10, essa criatura recebe +2 de bônus em seu próximo turno. De acordo com o MJ, somente um número limitado de criaturas pode ser capaz de prestar auxílio. Você não pode escolher 10 ou escolher 20 em um teste de prestar auxílio, mas pode utilizar prestar auxílio para ajudar uma criatura que está escolhendo 10 ou 20 em um teste.

IDENTIFICAR CRIATURAS

Você pode utilizar certas perícias para identificar criaturas. A perícia utilizada para identificar cada tipo de criatura é listada abaixo e nas descrições individuais das perícias. Um teste bem-sucedido de perícia lhe permite recordar uma informação sobre uma criatura específica, tal como seus poderes especiais ou vulnerabilidades. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado de seu teste exceder a CD, você recobra outra informação útil. Você pode fazer testes de uma perícia destreinada para identificar uma criatura se a CD for 10 ou menos. Você pode escolher 20 em um teste para identificar uma criatura, mas somente se tiver meios de executar uma pesquisa, tal como ter a acesso a uma rede de informações como uma infosfera planetária ou a um banco de dados baixado (veja páginas 429 e 430); isto normalmente leva 2 minutos.

As CDs para testes de perícia para identificar criaturas são baseadas na raridade da criatura.

RARIDADE DA CRIATURA	CD
Muito comum (goblin espacial)	5 + 1,5 × o ND da criatura
Mediana (maioria dos monstros)	10 + 1,5 × o ND da criatura
Rara (prolenova)	15 + 1,5 × o ND da criatura

A lista de tipos de criatura abaixo indica qual perícia é utilizada para identificar cada tipo de criatura.

TIPO DA CRIATURA	PERÍCIA
Aberração	Ciências Biológicas
Animal	Ciências Biológicas
Besta mágica	Misticismo
Constructo (mágico)	Misticismo
Constructo (tecnológico)	Engenharia
Dragão	Misticismo
Extraplanar	Misticismo
Fada	Misticismo
Humanoide	Ciências Biológicas
Humanoide monstruoso	Ciências Biológicas
Limo	Ciências Biológicas
Morto-vivo	Misticismo
Planta	Ciências Biológicas
Verme	Ciências Biológicas

RECORDAR CONHECIMENTO

Você pode utilizar certas perícias para recordar conhecimento sobre tópicos específicos. Os tópicos aos quais uma dada perícia se refere são detalhados nas descrições individuais das perícias. Um teste de perícia bem-sucedido lhe permite responder perguntas sobre o tópico em questão. Você pode realizar testes de uma perícia destreinada para recordar conhecimento se a CD for 10 ou menos. Você pode escolher 20 neste teste, mas somente se tiver meios de executar uma pesquisa, tal como ter a acesso a uma rede de informações ou a um banco de dados baixado (veja páginas 429 e 430); isto normalmente leva 2 minutos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TABELA 5–1: RESUMO DAS PERÍCIAS

PERÍCIA	EMS	MEC	MÍS	OPR	SLN	SDD	TEC	DESTREINADO?	ATRIBUTO
Acrobatismo	✓	–	–	✓	✓	✓	–	Sim	Des*
Atletismo	✓	✓	–	✓	✓	✓	–	Sim	For*
Blefe	✓	–	✓	✓	–	–	–	Sim	Car
Ciências Biológicas	–	–	✓	–	–	–	✓	Não	Int
Ciências Naturais	–	✓	–	–	✓	–	✓	Não	Int
Computação	✓	✓	–	✓	–	–	✓	Não	Int
Cultura	✓	–	✓	✓	–	–	–	Não	Int
Diplomacia	✓	–	✓	–	✓	–	–	Sim	Car
Disfarce	✓	–	✓	✓	–	–	–	Sim	Car
Engenharia	✓	✓	–	✓	–	✓	✓	Não	Int
Furtividade	✓	–	–	✓	✓	–	–	Sim	Des*
Intimidação	✓	–	✓	✓	✓	✓	–	Sim	Car
Medicina	✓	✓	✓	✓	–	✓	–	Não	Int
Misticismo	–	–	✓	–	✓	–	✓	Não	Sab
Percepção	✓	✓	✓	✓	✓	–	–	Sim	Sab
Pilotagem	✓	✓	–	✓	–	✓	✓	Sim	Des
Prestidigitação	✓	–	–	✓	–	–	✓	Não	Des*
Profissão	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Não	Car, Int ou Sab
Sentir Motivação	✓	–	✓	✓	✓	–	–	Sim	Sab
Sobrevivência	–	–	✓	✓	–	✓	–	Sim	Sab

✓= Perícia de Classe; *Penalidade de armadura em testes se aplica.

As CDs para testes de perícia para recordar conhecimento são determinadas pelo MJ e são baseadas em quão conhecida a informação é, utilizando as seguintes diretrizes.

DIFICULDADE DA QUESTÃO	CD BASE
Questões muito fáceis	5
Questões médias	15
Questões muito difíceis	20 ou 30

Os tópicos específicos e as perícias que você utiliza para recordar conhecimento sobre eles são listados na pequena tabela abaixo.

PERÍCIA	TÓPICOS DE CONHECIMENTO
Ciências Biológicas	Bioengenharia, biologia, botânica, ecologia, genética, xenobiologia, zoologia e outros campos de ciências biológicas
Ciências Naturais	Astronomia, climatologia, física, geografia, geologia, hiperespaço, meteorologia, oceanografia, química e outros campos de ciências naturais
Cultura	Costumes culturais, leis, lendas, líderes, governo, habitantes proeminentes, história, religião e tópicos relacionados
Misticismo	Divindades, os planos, símbolos arcanos, teoria alquímica, tradições mágicas, tradições e símbolos religiosos e tópicos relacionados
Profissão	Uma profissão específica e tópicos relacionados

PERÍCIAS E COMBATE DE NAVES ESPACIAIS

Esteja você tentando uma manobra de voo complicada, corrigindo um núcleo de energia ou escaneando embarcações inimigas, perícias são uma parte vital do sistema que regra o combate entre naves espaciais.

Quando escolher suas perícias, você deve ter em mente qual papel desejará executar em um combate de naves espaciais.

- Se quiser ser um piloto habilidoso, invista graduações em Pilotagem.
- Se quiser ser um engenheiro eficaz, invista graduações em Engenharia.
- Se quiser ser um oficial de ciências capacitado, invista graduações em Computação.
- Se quiser ser um artilheiro eficiente e seu bônus base de ataque não for igual a seu nível, invista graduações em Pilotagem.
- Se quiser ser um capitão valioso, invista graduações em Blefe, Diplomacia e Intimidação, bem como em quaisquer das as perícias listadas para as outras funções.

Para mais informações sobre combate de naves espaciais, veja página 316.

DESCRIÇÕES DAS PERÍCIAS

Esta seção explica cada perícia, incluindo utilizações e tarefas comuns, modificadores típicos e algumas vezes CDs estabelecidas. Seu MJ pode requerer ou permitir o uso de perícias para tarefas diferentes das listadas aqui. Para um resumo completo de perícias, veja a Tabela 5–1 acima.

A descrição de cada perícia é formatada da seguinte maneira.

Nome da Perícia: O cabeçalho do nome da perícia fornece não somente seu nome, mas também as seguintes informações.

Atributo Chave: A abreviação para o modificador de atributo que é somado aos testes de perícia deste tipo é fornecida em parênteses após o nome da perícia.

Somente Treinado: Se esta anotação for incluída no parênteses após o nome da perícia, ela é uma perícia somente treinada e você pode completar tarefas e fazer testes com esta perícia somente se tiver pelo menos 1 graduação nessa perícia. Todas as outras perícias e suas tarefas podem ser tentadas destreinadas, tenha você ou não graduações nessa perícia. Raramente, uma perícia somente treinada pode ter certas utilizações que podem ser tentadas destreinadas

ou uma perícia que normalmente não requer treinamento pode ter uma utilização particular que requer treino.

Penalidade de Armadura: Se esta anotação ocorrer nos parênteses, uma penalidade de armadura (da armadura que você está vestindo; veja página 196) se aplica a testes com esta perícia.

Descrição: A descrição da perícia contém uma visão geral do escopo da perícia, seguido pelas subseções que detalham as tarefas mais comumente executadas utilizando essa perícia. As descrições das tarefas também contêm informações sobre o tipo de ação comumente requerido para completar a tarefa, se você pode ou não tentar a tarefa novamente se falhar ou efeitos especiais que ocorrem se você falhar em um teste. Normalmente, você não pode escolher 20 para completar uma tarefa que não lhe permite tentá-la novamente após uma falha ou se ela tem efeitos especiais se você falhar em um teste.

ACROBATISMO (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

Você pode manter o equilíbrio enquanto atravessa superfícies estreitas ou traiçoeiras, escapar de restrições e realizar acrobacias para evitar ataques. Você também pode utilizar Acrobatismo para determinar o sucesso de manobras difíceis enquanto voa.

Acrobacia

Desde que não tenha a condição atravancado ou sobrecarregado (veja páginas 273 e 277), você pode utilizar Acrobatismo para se mover através de um espaço ameaçado por um inimigo ou inimigos sem provocar um ataque de oportunidade deles. Realizar uma acrobacia é uma ação de movimento e você se move à metade de sua velocidade. A CD para se mover através da área ameaçada de um oponente é 15 + 1,5 × o ND do oponente. Se vários oponentes ameaçarem o mesmo espaço, você faz um teste com uma CD baseada no maior ND entre os oponentes e a CD aumenta em 2 para cada oponente adicional além do primeiro.

Você também pode realizar uma acrobacia diretamente através do espaço de um oponente; a CD é 20 + 1,5 × o ND do oponente. Se falhar neste teste, você para de se mover adjacente a seu oponente e provoca um ataque de oportunidade.

Se tentar se mover através de vários espaços ameaçados ou oponentes durante a mesma rodada, você deve obter sucesso em um teste para cada espaço e a CD de cada teste além do primeiro aumenta em 2. Por exemplo, se realizar uma acrobacia através de um espaço ameaçado por duas criaturas de ND 1 e uma criatura de ND 2, a CD é igual a 15 + 3 + 2 +2 = 22. Se tentar atravessar o espaço da criatura de ND 2, a CD é igual a 20 + 3 + 2 = 25.

Em todos estes casos, a CD é modificada pelas mesmas circunstâncias ambientais que se aplicam à tarefa equilibrar da perícia Acrobatismo (veja abaixo). Se falhar no teste, você provoca ataques de oportunidade normalmente. Se quiser se mover à velocidade total enquanto realiza uma acrobacia, você sofre –10 de penalidade no teste. Você pode utilizar Acrobatismo para realizar uma acrobacia enquanto prostrado, mas pode se mover somente 1,5 metros como uma ação completa e sofre –5 de penalidade no teste.

Utilize as CDs base a seguir para testes de acrobacia.

SITUAÇÃO	CD*
Mover-se através de uma área ameaçada	15 + 1,5 × ND do oponente
Mover-se através do espaço de um inimigo	20 + 1,5 × ND do oponente

*A CD aumenta em 2 para cada espaço ameaçado ou ocupado por um oponente em que você se mover em uma mesma rodada.

Equilibrar

Como parte de uma ação de movimento, você pode utilizar Acrobatismo para se mover através de superfícies estreitas e solo irregular sem cair. Um teste bem-sucedido lhe permite se mover à metade de sua velocidade em terra através de tais superfícies. Enquanto se equilibra, você fica desprevenido. Se falhar no teste de Acrobatismo para começar a se mover através de uma superfície estreita ou solo irregular, sua ação de movimento acaba no momento logo antes de você precisar começar a equilibrar. Se falhar no teste já se equilibrando (tendo obtido sucesso em um turno anterior), você cai prostrado e o MJ pode determinar que você inicia uma queda, dependendo da superfície que estiver atravessando.

Se sofrer dano enquanto se equilibra, você deve imediatamente fazer um teste de Acrobatismo contra a CD inicial. Em um sucesso, você continua se equilibrando (e pode continuar a se mover se for seu turno). Se falhar, você cai prostrado e o MJ pode determinar que você inicia uma queda, dependendo da superfície que estiver atravessando. Você não pode escolher 20 em testes de Acrobatismo para se equilibrar.

As CDs para testes de Acrobatismo para se equilibrar são baseadas na largura da superfície a ser atravessada, mas também podem ser ajustadas baseado em circunstâncias ambientais tal como uma inclinação e condições da superfície. Tais modificadores são cumulativos; utilize todos que se aplicarem.

LARGURA DA SUPERFÍCIE	CD
Mais que 90 centímetros de largura*	0
90–30 centímetros de largura*	5
29–18 centímetros de largura	10
17–5 centímetros de largura	15
Menos de 5 centímetros de largura	20

*Nenhum teste de Acrobatismo é necessário para se mover através destas superfícies, exceto se os modificadores da CD (veja tabela abaixo) aumentarem a CD para 10 ou mais.

CIRCUNSTÂNCIA*	MOD. CD
Levemente obstruído (areia, cascalho)	+2
Severamente obstruído (caverna, entulho)	+5
Levemente escorregadio (molhado)	+2
Severamente escorregadio (congelado)	+5
Levemente inclinado (<45º)	+2
Severamente inclinado (>45º)	+5
Levemente instável (voo espacial agitado)	+2
Moderadamente instável (espaçonave abalroada)	+5
Severamente instável (terremoto)	+10

*Estas circunstâncias se aplicam às tarefas equilibrar e acrobacia de Acrobatismo e à tarefa saltar de Atletismo.

Escapar

Você pode utilizar Acrobatismo para escapar da manobra agarrar, de imobilizações e restrições. Tentar escapar da manobra agarrar ou de uma imobilização é uma ação padrão. Em um sucesso, você se liberta do agarrar ou da imobilização e não tem mais a condição agarrado ou imobilizado. A CD para escapar da manobra agarrar ou de uma imobilização normalmente é 10 + a Classe de Armadura Cinética de quem está agarrando. Escapar de restrições pode levar 1 minuto ou mais, dependendo do tipo da restrição. A CD para escapar de restrições é baseada na natureza das restrições e algumas vezes no ND da criatura que fez a

restrição (veja tabela abaixo). Você pode escolher 20 em testes de Acrobatismo para escapar da maioria das restrições, mas não em testes para escapar da manobra agarrar.

CIRCUNSTÂNCIA	CD
Agarrado ou imobilizado	10 + CAC do agarrador
Restringido por amarras/cordas	20 + 1,5 × ND do oponente
Restringido por algemas	30

Voar

As regras básicas para voo e como se mover enquanto voa são encontradas na página 259. Geralmente, você precisa realizar um teste de Acrobatismo enquanto voa somente se tentar uma manobra difícil ou estiver em condições perigosas de vento. Usualmente, estes testes são feitos como parte de uma ação de movimento enquanto voa. Você recebe um bônus ou penalidade em testes de Acrobatismo para voar dependendo de sua manobrabilidade: –8 de penalidade para manobrabilidade desajeitada, nenhum bônus por manobrabilidade mediana ou +8 de bônus para manobrabilidade perfeita.

As seguintes situações requerem testes de Acrobatismo e têm consequências por falha. As CDs para tais testes são baseadas no vento e condições do ar atuais e outros fatores determinados pelo MJ. Você não pode escolher 20 em testes de Acrobatismo para voar.

Evitar Dano de Queda

- Se estiver caindo e puder voar, você pode realizar um teste de Acrobatismo como uma reação para anular o dano da queda. Se falhar, você cai normalmente. Se tiver manobrabilidade perfeita, você pode evitar dano de queda automaticamente sem fazer um teste.

Planar

- Voo seguro normalmente requer movimento. Se desejar permanecer no lugar, ou planar, enquanto voa, você deve fazer um teste de Acrobatismo como uma ação de movimento. Se falhar, você cai. Se tiver manobrabilidade desajeitada, você não pode planar de forma alguma. Se tiver manobrabilidade perfeita, você pode planar automaticamente sem fazer um teste, embora possa planar como uma ação rápida em vez de uma ação de movimento se obtiver sucesso em um teste de Acrobatismo (não há penalidade por falha).

  As CDs para testes de Acrobatismo para voar são baseadas nas condições predominantes do vento. A tabela a seguir fornece CDs base para condições do ar, se um teste de Acrobatismo é exigido para voar nessas condições do ar e se uma criatura pode escolher 10 em um teste de Acrobatismo para voar. Estas condições de vento normalmente representam céus relativamente limpos e velocidades de vento consistentes. A CD aumenta em 5 para ventos agitados ou detritos aéreos ou 10 para ambos.

Voar em Condições Perigosas de Vento

- Quanto mais violentas as condições de vento, maior a dificuldade de manter voo. Em condições de vendaval ou superior (81+ km/h; veja página 400), você deve fazer um teste de Acrobatismo para permanecer no ar cada vez que se mover. Se falhar neste teste por 5 ou mais, você é soprado 2d6 x 3 metros na direção predominante do vento (ou em uma direção decidida pelo MJ) e sofre 2d6 de dano concussante. Você não pode escolher 10 em testes de Acrobatismo para voar em condições perigosas de vento.

CONDIÇÕES DO VENTO	CD	EXIGE TESTE?	ESCOLHER 10?
Leve a moderado (0–32 km/h)	15	Não	Sim
Forte (33–48 km/h)	17	Não	Sim
Severo (49–80 km/h)	19	Não	Sim
Vendaval (81–120 km/h)	27	Sim	Não
Furacão (121–280 km/h)	33	Sim	Não
Tornado (281+ km/h)	39	Sim	Não

ATLETISMO (FOR; PENALIDADE DE ARMADURA)

Você pode escalar superfícies verticais, saltar sobre obstáculos e nadar.

Escalar

Como parte de uma ação de movimento, você pode utilizar Atletismo para escalar para cima, para baixo ou através de uma encosta, parede ou outra inclinação íngreme. Você pode até mesmo escalar em um teto, desde que ele tenha apoio para as mãos, mas não pode escalar em uma superfície perfeitamente lisa. Em um teste bem-sucedido, você se move à metade de sua velocidade em terra através de uma superfície. Se falhar no teste por 4 ou menos, você não faz nenhum progresso. Se falhar por 5 ou mais, você cai. Você não pode escolher 20 em um teste de Atletismo para escalar. Você precisa de pelo menos duas mãos livres para escalar, mas pode se segurar com uma

OBJETO SENDO ESCALADO	CD
Uma encosta com mais de 45 graus, uma escada ou uma corda com nós contra uma parede de apoio	5
Um cabo ou corda sem nós contra uma parede de apoio ou uma corda com nós sem uma parede de apoio	10
Uma superfície irregular ou uma parede com apoios adequados, como uma superfície de rocha natural, a parede de uma caverna ou uma parede artificial com cabos	15
Um cabo ou corda sem nós sem uma parede de apoio	20
Uma beirada na qual você está pendurado pelas mãos	15
Uma superfície irregular com apoios estreitos, como uma parede de pedra ou tijolos	20
Uma superfície relativamente lisa com apoios ocasionais, como a parede de uma estação espacial ou uma parede de gelo	25
Uma beirada ou teto somente com apoios de mão	30
Uma superfície perfeitamente lisa	–

CIRCUNSTÂNCIA	MODIFICADOR DA CD
Apoiar contra duas paredes opostas	–10
Escalar em um canto ou apoiar contra paredes perpendiculares	–5
Escalar em gravidade zero ou baixa	–5
Escalar em gravidade alta*	+5
Paredes molhadas ou levemente escorregadias	+2
Paredes de gelo ou severamente escorregadias*	+5
Escalar em vento forte (33-48 km/h)	+2
Escalar em vento severo (49-80 km/h)*	+5
Escalar em um vendaval (81-120 km/h*)	+10
Escalar em um furacão (121-280 km/*h)	+20
Escalar em um tornado (281+ km/h)*	+30

*Circunstância perigosa; criaturas com uma velocidade de escalada devem fazer um teste nestas condições.

mão enquanto conjura uma magia, dispara um armamento de mão ou realiza alguma outra ação que requer apenas uma mão. Enquanto escala ou se segura a uma parede, você fica desprevenido. Se tiver uma velocidade de escalada (veja página 259), você recebe +8 de bônus em testes de Atletismo para escalar e não precisa realizar testes de Atletismo para escalar, exceto em circunstâncias perigosas.

As CDs para testes de Atletismo para escalar são baseadas no objeto sendo escalado, mas também podem ser ajustadas baseado nas circunstâncias ambientais, tais como condições da superfície, gravidade e ventos. Tais modificadores são cumulativos; utilize todos que se aplicarem.

Nadar

Como parte de uma ação de movimento, você pode utilizar Atletismo para nadar. Em um teste bem-sucedido, você se move à metade de sua velocidade através da água e fluidos similares. Se falhar no teste por 4 ou menos, você não faz progresso. Se falhar por 5 ou mais você afunda sob a superfície ou afunda mais, e deve prender a respiração ou começa a se afogar (veja página 405). Se não tiver uma velocidade de natação (veja página 259), para cada hora que nadar, você deve obter sucesso em um teste de Atletismo CD 20 ou sofre 1d6 de dano não-letal por fadiga. Se tiver uma velocidade de natação, você recebe +8 de bônus em todos os testes de Atletismo para nadar e não precisa realizar testes de Atletismo para nadar, exceto em circunstâncias perigosas.

As CDs para testes de Atletismo para nadar são baseadas nas condições predominantes, mas também podem ser ajustadas baseado nas circunstâncias ambientais, tal como correntes e a presença de detritos. Tais modificadores são cumulativos; utilize todos que se aplicarem.

CONDIÇÕES AMBIENTAIS	CD
Calmo	10
Agitado	15
Turbulento*	20
Turbilhão*	30

*A menos que tenha uma velocidade de natação, você não pode escolher 10 em testes de Atletismo para nadar em águas turbulentas ou de turbilhão, mesmo que não esteja ameaçado ou distraído.

CIRCUNSTÂNCIA	MODIFICADOR DA CD
Detritos leves ou rebentação	+2
Detritos pesados ou rebentação	+5
Nadar a favor da correnteza*	+5
Nadar contra a correnteza*	+10
Nadar contra um jato de líquido ou correnteza forte*	+15

*Circunstância perigosa; criaturas com uma velocidade de natação devem fazer um teste nestas condições.

Saltar

Como parte de uma ação de movimento, você pode utilizar Atletismo para saltar horizontalmente ou verticalmente a uma distância que não seja maior que sua quantidade de movimento remanescente. Se realizar uma corrida inicial de 3 metros antes da tentativa de saltar, a CD é igual aos múltiplos de 30 centímetros que você estiver tentando saltar horizontalmente ou quatro vezes esse valor se estiver tentando saltar verticalmente. Se não fizer a corrida inicial, a CD do teste é dobrada. A CD é modificada pelas mesmas circunstâncias ambientes que se aplicam a testes de Acrobatismo para equilibrar (veja página 135). Se falhar no teste, você cai. Se falhar por 5 ou mais, você cai prostrado mesmo que não sofra qualquer dano pela queda. Criaturas com uma velocidade em terra de 10,5 metros ou mais recebem +4 de bônus em testes de Atletismo para saltar. Este bônus aumenta em 4 para cada 3 metros em que a velocidade em terra da criatura exceder 12 metros. Você não pode escolher 20 em testes de Atletismo para saltar.

BLEFE (CAR)

Você pode utilizar palavras e ações para criar distrações, desorientar seus oponentes, contar mentiras convincentes e passar mensagens secretas.

Distração

Como uma ação de movimento, você pode utilizar Blefe para criar uma distração. Seu teste de Blefe é oposto pelo teste de Sentir Motivação da criatura que está tentando enganar. Se obtiver sucesso, você pode tentar a tarefa esconder de Furtividade como se tivesse cobertura ou ocultação, ou recebe +10 de bônus para executar a tarefa empalmar um objeto de Prestidigitação (à sua escolha). Ocasionalmente, seu teste de Blefe pode ser oposto por várias criaturas (por exemplo, se estiver num passeio superlotado de uma estação espacial); em tais casos, o MJ pode decidir rolar alguns testes de Sentir Motivação e você obtém sucesso somente contra criaturas com resultados de Sentir Motivação inferiores a seu resultado de Blefe.

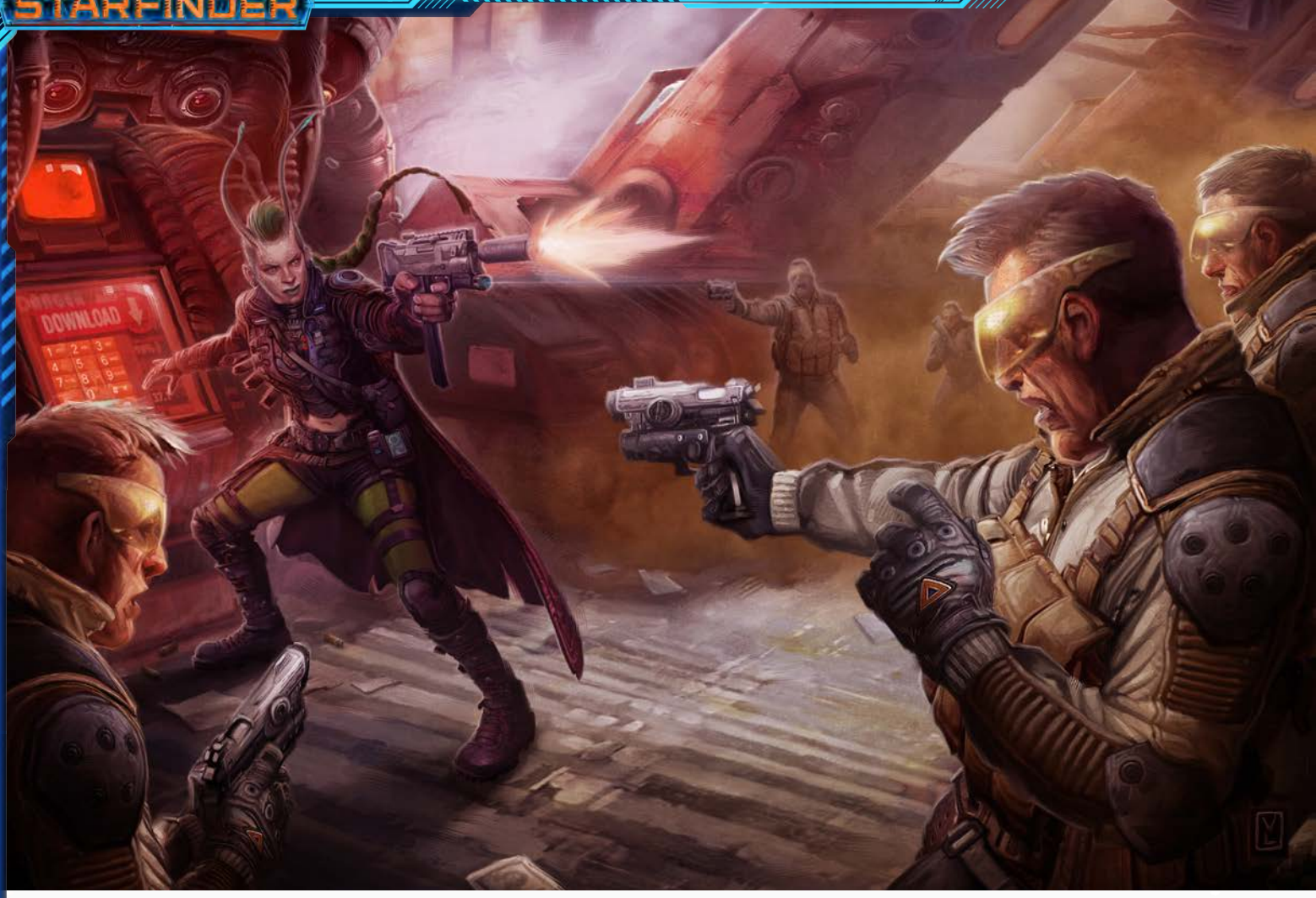
Fintar

Como uma ação padrão, você pode utilizar Blefe para fintar em combate, permitindo-o tratar seu oponente como desprevenido para seu próximo ataque contra ele antes do final de seu próximo turno. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus de Sentir Motivação total do alvo ou 15 + 1,5 × o ND do alvo, o que for maior. Você não pode fintar contra uma criatura que não tenha um valor de Inteligência e não pode escolher 10 ou escolher 20 em um teste de Blefe para fintar.

Mentir

Você pode utilizar Blefe para enganar alguém ou contar uma mentira convincente. Um mentira rápida e simples em combate é parte de um gracejo em combate; caso contrário, contar uma mentira é pelo menos uma ação completa, mas pode demorar mais se a mentira for elaborada, conforme determinado pelo MJ. Se a criatura suspeitar ou prestar atenção cuidadosamente em sua mentira (como a tarefa detectar subterfúgio de Sentir Motivação), o teste é oposto pelo teste de Sentir Motivação da criatura para a qual está tentando mentir; caso contrário, a CD deste teste é igual a 10 + o bônus de Sentir Motivação total da criatura. Se obtiver sucesso, a criatura que para a qual está tentando mentir acredita que você está contando a verdade, pelo menos até ser confrontado com uma evidência do contrário. O MJ pode determinar que algumas mentiras são tão improváveis que são impossíveis de convencer alguém de que são verdade.

ATITUDE INICIAL	MODIFICADOR DA CD
Hostil	+10
Inamistosa	+5
Indiferente	+0
Amistosa	–5
Prestativa	–5



As CDs para testes de Blefe para mentir são ajustadas baseadas na atitude inicial do alvo em relação a você (veja Diplomacia na página 140), bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ (tal como uma mentira plausível).

Passar Mensagem Secreta

Você pode utilizar Blefe para passar uma mensagem secreta para um aliado sem outros entenderem o verdadeiro significado da mensagem. Fazê-lo em combate é parte de um gracejo de combate. A CD deste teste é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens mais complexas, conforme determinado pelo MJ. Quem ouvir a mensagem por acaso pode realizar um teste oposto de Sentir Motivação para discernir o assunto principal da mensagem. Você não pode escolher 10 em um teste de Blefe para passar uma mensagem secreta.

CIÊNCIAS BIOLÓGICAS (INT; SOMENTE TREINADO)

Você é educado no estudo científico de coisas vivas, desde os menores organismos aos maiores sistemas biológicos.

Criar Comida ou Bebida

Se tiver graduações suficientes em Ciências Biológicas, você pode criar itens de comida e bebida. Veja página 235 para regras de criação.

Criar Droga, Medicamento ou Veneno

Se tiver graduações suficientes em Ciências Biológicas, você pode criar drogas, medicamentos e venenos. Veja página 235 para regras de criação.

Identificar Criatura

Você pode utilizar Ciências Biológicas para identificar aberrações, animais, humanoides, humanoides monstruosos, limos, plantas e vermes (veja página 133).

Recordar Conhecimento

Você pode utilizar Ciências Biológicas para recordar conhecimento sobre bioengenharia, biologia, botânica, ecologia, genética, xenobiologia, zoologia e outros campos de ciências biológicas (veja página 235).

CIÊNCIAS NATURAIS (INT; SOMENTE TREINADO)

Você é educado no estudo científico de sistemas não-vivos, desde os mínimos átomos aos maiores corpos celestiais.

Criar Droga, Medicamento ou Veneno

Se tiver graduações suficientes em Ciências Naturais, você pode criar drogas, medicamentos e venenos. Veja página 235 para regras de criação.

Recordar Conhecimento

Você pode utilizar Ciências Naturais para recordar conhecimento sobre astronomia, climatologia, física, geografia, geologia, hiperespaço, meteorologia, oceanografia, química e outros campos de ciências naturais (veja página 133).

COMPUTAÇÃO (INT; SOMENTE TREINADO)

Você pode operar, manipular e hackear sistemas de computadores. Se não tiver acesso físico à interface de usuário do sistema de um computador, você deve utilizar um kit de hackeamento para acessar e manipular o sistema. Detalhes de computadores começam na página 213.

Computadores são preparados para ter um ou mais usuários autorizados com "acesso raiz", lhes permitindo acessar qualquer informação ou função do computador como uma ação padrão, sem necessidade de um teste de Computação. Firewalls podem bloquear seções específicas de um computador e conceder a usuários acessos raiz diferentes para essas seções.

A CD base para muitas das tarefas da perícia Computação é igual a 13 + (4 × o ranque do computador). Estas CDs podem ser ajustadas pelo MJ para refletir outras circunstâncias.

Acessar Sistema Desprotegido

Você pode utilizar Computação para acessar a maioria das funções básicas do sistema de um computador desprotegido. A CD para acessar informações ou funções de um computador público sem contramedidas ou firewalls geralmente é 10. Ao contrário de outras tarefas da perícia Computação, você pode tentar acessar um sistema destreinado se escolher 20 na tarefa, requerendo 2 minutos. Sistemas de computadores protegidos e seções protegidas de um sistema desprotegido podem ser acessados realizando um teste de Computação para hackear um sistema (veja abaixo).

Criar Computador

Se tiver graduações suficientes em Computação, você pode criar computadores. Veja a página 235 para regras de criação.

Criar ou Detectar Falsificação

Você pode utilizar Computação para forjar documentos oficiais. Isto leva 1d4 minutos. O MJ rola o teste de Computação para criar uma falsificação em segredo, portanto você não sabe quão boa é sua falsificação. Este teste é oposto pelo teste de Computação de qualquer um que examinar o documento para determinar sua autenticidade.

As CDs para testes de Computação para detectar uma falsificação são baseadas no tipo de documento forjado, bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ, conforme mostrado na tabela abaixo.

CIRCUNSTÂNCIA	MOD. CD
Documento contradiz conhecimento ou ordens	–2
Tipo de documento é bem conhecido pelo examinador	–2
Tipo de documento é desconhecido pelo examinador	+2
Examinador vê o documento apenas casualmente	+2
Forjador tem uma amostra de um documento similar	+8

Desativar ou Manipular Módulo

Um personagem com acesso raiz a um computador pode desativar ou manipular uma contramedida ou módulo como uma ação padrão com um teste de Computação CD 10. Se tiver acesso (mas não acesso raiz) a um computador, você pode fazer um teste de Computação para ativar, adicionar, desativar ou manipular qualquer contramedida ou módulo. Se quiser afetar uma contramedida ou módulo que está atrás de um firewall, você deve primeiro hackear o sistema (veja abaixo) para ganhar acesso a isso. Ativar ou desativar uma contramedida ou módulo geralmente leva uma ação padrão. Adicionar ou remover uma contramedida ou módulo geralmente leva 1 minuto por ranque do computador. Todas estas tarefas têm uma CD igual à CD para hackear o sistema. Você não pode escolher 20 em um teste de Computação para desativar ou manipular um módulo.

Destruir ou Reparar Sistema ou Módulo

Você pode utilizar Computação para reparar o sistema ou módulo de um computador que foi desativado, ou destruir um que tenha sido removido ou desativado gastando 10 minutos por ranque do sistema funcionando no computador. A CD é baseada no ranque do sistema do computador. Se estiver reparando um módulo ou sistema desativado e falhar no teste por 5 ou mais, você acidentalmente destrói o módulo ou sistema. Você não pode escolher 20 em um teste de Computação para destruir ou reparar um sistema de computador.

Detectar Interface Falsa

Se tiver acesso a um computador, mas não acesso raiz, você pode na verdade ter acessado somente uma interface falsa (uma contramedida de computador que concede acesso a arquivos falsos em vez dos verdadeiros). Se obtiver sucesso no teste, você percebe que acessou uma interface falsa. A CD é baseada no ranque do sistema do computador.

Hackear Sistema

Você pode utilizar Computação para hackear um sistema de computador para o qual ainda não tenha acesso. Hackear um sistema de computador normalmente leva uma ação completa por ranque do sistema do computador. Você pode cortar este tempo pela metade (até o mínimo de uma ação completa) para cada 5 em que aumentar a CD do teste de Computação. Se obtiver sucesso no teste, você consegue acesso a qualquer parte do computador que não estiver atrás de um firewall (veja página 217). Isto lhe permite utilizar as funções básicas do computador e realizar outros testes que exigem que você tenha acesso. Acessar partes de um computador atrás de um firewall requer um teste de Computação adicional para cada firewall.

Se falhar em um teste de Computação para hackear um sistema, você pode acionar uma contramedida, se houver uma instalada. Se escolher 20 em um teste de Computação para hackear um sistema com contramedidas sem primeiro desativá-las ou destruí-las, as contramedidas são ativadas automaticamente.

Obter Acesso Raiz

Se tiver acesso a um computador, você pode tentar aumentar sua autorização para obter acesso raiz. Isto funciona similar a hackear o mesmo computador, mas a CD é 20 pontos maior. Em muitos casos é impossível obter acesso raiz e toda tarefa além das funções básicas do computador devem ser tentadas como um teste separado para destruir, reparar, desativar ou manipular módulos ou contramedidas. Se um firewall tiver definido conjuntos diferentes de usuários autorizados com acesso raiz, você deve obter acesso raiz a eles separadamente. Uma vez que tenha acesso raiz a um computador, você pode alterar quem possui acesso raiz com um teste bem-sucedido de Computação para hackear o sistema.

CULTURA (INT; SOMENTE TREINADO)

Você é um estudante das várias culturas conhecidas na galáxia, e tem um profundo e rico entendimento dos movimentos culturais e idiomas em geral. Cada vez que colocar uma graduação em Cultura, você aprende a falar e ler um novo idioma. Veja a página 41 para uma lista de idiomas comuns.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Decifrar Escrita

Você pode utilizar Cultura para decifrar escrita em um idioma não familiar ou uma mensagem escrita em uma forma incompleta ou arcaica. Leva-se pelo menos 1 minuto para decifrar aproximadamente 250 palavras de escrita ou menos. O MJ frequentemente rola testes de Cultura para decifrar escrita em segredo. Se obtiver sucesso no teste, você entende o conteúdo geral do texto. Se falhar, você não entende o texto. Se falhar por 10 ou mais, você entende o significado do texto completamente errado. Você não pode escolher 20 em um teste de Cultura para decifrar escrita a menos que seja treinado na perícia Computação e tenha acesso a uma rede de informações ou banco de dados baixado. Neste caso, não há chance de interpretar mal a informação presente no texto.

As CDs para testes de Cultura para decifrar escritas são baseadas na complexidade do texto, bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ.

COMPLEXIDADE	CD
Mensagem simples	20
Texto padrão	25
Escrita intrincada, exótica ou muito antiga	30

Recordar Conhecimento

Você pode utilizar Cultura para recordar conhecimento sobre costumes, leis, governos, líderes, habitantes proeminentes, lendas, religiões, histórias e tópicos relacionados a cultura (veja página 133).

DIPLOMACIA (CAR)

Você pode persuadir outros a serem amigáveis em relação a você, resolver conflitos e diferenças, e aprender conhecimentos comuns e boatos circulando em um assentamento.

Alterar Atitude

Quando interage socialmente com outra criatura, essa criatura tem uma atitude inicial em relação a você. Atitudes se enquadram em cinco categorias (da pior pra melhor): hostil, inamistoso, indiferente, amistoso e prestativo. Você pode utilizar Diplomacia para alterar a atitude inicial de uma criatura para uma mais positiva, mas ao risco de enfurecer a criatura e piorar sua atitude em relação a você se falhar. Esta é uma habilidade dependente de idioma. A criatura deve ter uma Inteligência 3 ou maior e você deve gastar pelo menos 1 minuto interagindo e conversando com a criatura para alterar sua atitude. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus de Diplomacia total do alvo ou 15 + 1,5 × o ND do alvo (ou o ND do encontro, se estiver tentando alterar a atitude de um grupo de criaturas), o que for maior. A CD é modificada pela atitude inicial da criatura (veja abaixo) e outras circunstâncias, conforme determinado pelo MJ. Se você obtiver sucesso, a atitude da criatura melhora em uma categoria (por exemplo, uma criatura hostil fica inamistosa). Se exceder a CD por 5 ou mais, você pode escolher gastar mais 10 minutos interagindo com a criatura para aprimorar sua atitude em uma categoria adicional. Se falhar no teste por 5 ou mais, você irrita a criatura e a atitude dela piora em uma categoria (por exemplo, uma criatura amistosa fica indiferente).

Atacar uma criatura sempre piora sua atitude em uma categoria para cada ataque feito e pode ter outras consequências baseado na atitude atual da criatura.

Afetar positivamente a atitude de uma criatura leva tempo. Normalmente, você não pode utilizar Diplomacia para alterar positivamente a atitude de uma criatura em mais de uma categoria (ou duas categorias se gastar tempo extra) dentro de um período de 24 horas, exceto se o MJ decidir o contrário ou se você tiver uma habilidade que lhe permita fazê-lo.

As cinco categorias de atitude inicial são descritas abaixo, junto com os efeitos de alterar negativamente cada atitude.

Hostil

- Uma criatura hostil irá preferir lhe atacar fisicamente ou verbalmente em vez de conversar com você. A maioria dos inimigos que você encontra são hostis. É frequentemente difícil conversar diplomaticamente com criaturas hostis, embora isto possa ser feito remotamente (através de um dispositivo de comunicação) ou evitando o combate com as criaturas enquanto as convence a ouvir a razão. Se falhar no teste de Diplomacia por 5 ou mais, você não pode tentar alterar a atitude de uma criatura hostil novamente por 24 horas.

Inamistosa

- Criatura inamistosas normalmente são desconfiadas ou têm medo de que você irá tentar ferí-las se elas não forem cautelosas ou falharem em mantê-lo à distância. Criaturas inamistosas ficam hostis quando irritadas ou atacadas.

Indiferente

- Criaturas indiferentes lhe dão pouca atenção, mas não têm má vontade com você. Elas não se importam com você, mas podem lhe dar orientações ou direções simples. A maioria das criaturas que você encontra na vida cotidiana ou em assentamentos são indiferentes. Criaturas indiferentes ficam inamistosas quando irritadas ou atacadas.

Amistosa

- Seja por uma disposição alegre ou por uma predisposição para gostar de você, criaturas amistosas lhe tratam com gentileza e respeito. Elas podem lhe dar orientações mais detalhadas ou ajudas simples, mas geralmente não irão se esforçar para serem prestativas. Se irritadas ou atacadas, criaturas amistosas ficam indiferentes e frequentemente tentam evitar manter contato com você se possível.

Prestativa

- Criaturas prestativas não são somente amistosas, mas desejam lhe ajudar por razões razoáveis. Criaturas prestativas normalmente lhe ajudam por mais tempo ou em coisas difíceis, ou oferecem pequenos serviços que já estão disponíveis para elas. Quando irritadas ou atacadas, criaturas prestativas ficam amistosas, mas de alguma forma defensivas, pois costumam ficar confusas com tais reações à sua generosidade.

As CDs para testes de Diplomacia para alterar atitudes são ajustadas baseadas na atitude inicial da criatura, bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ.

ATITUDE INICIAL	MODIFICADOR DA CD
Hostil	+10
Inamistosa	+5
Indiferente	+0
Amistosa	–5
Prestativa	–*

*Você não pode melhorar a atitude de uma criatura acima de prestativa.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Obter Informação

Você pode utilizar Diplomacia para obter informação sobre um tópico ou indivíduo. Você deve gastar pelo menos 1d4 horas prospectando pessoas em um assentamento ou região local. Se obtiver sucesso, você aprende algo sobre esse tópico ou indivíduo, embora o MJ possa determinar que alguma informação é simplesmente desconhecida pela população local.

As CDs para testes de Diplomacia para obter informação são baseadas na natureza da informação sendo procurada e podem ser ajustadas pelo MJ para refletir outras circunstâncias, como subornos ou presentes.

INFORMAÇÃO PROCURADA	CD
Fatos ou boatos comuns	10
Conhecimento obscuro ou secreto	20 ou mais
Indivíduo proeminente ou bem conhecido	5 + ND do personagem
Indivíduo mediano ou ordinário	10 + ND do personagem
Indivíduo misterioso ou obscuro	15 + ND do personagem

DISFARCE (CAR)

Você é capaz de alterar sua aparência para se misturar e enganar os outros ou para se infiltrar.

DISFARCE	MOD. CD
Altera somente detalhes menores	–5
Altera características maiores	+2 a +5
Disfarçado como uma raça diferente do mesmo tipo de criatura	+2 a +8
Disfarçado como um tipo de criatura diferente	+10
Disfarçado como uma categoria de tamanho diferente	+10

Alterar Aparência

Você pode utilizar Disfarce para alterar sua aparência com 1d3 × 10 minutos de trabalho com um kit de disfarce, conjurando uma magia como *disfarçar-se* ou utilizando um dispositivo tecnológico tal como um uma pele holográfica. O MJ rola o teste de Disfarce em segredo, portanto você não sabe quão bom é seu disfarce. Este teste é oposto pelo teste de Percepção (veja página 145) de qualquer um que puder perceber que você não é o que parece ser. Se você não estiver chamando a atenção, outras criaturas usualmente não fazem um teste de Percepção para perceber seu disfarce. Se criaturas estiverem particularmente alertas por atividades suspeitas (tal como um segurança de uma nave ou estação espacial), assume-se que tais observadores estão escolhendo 10 em seus testes de Percepção.

A efetividade de seu disfarce depende de quanto você está alterando sua aparência. Sem a ajuda de magia ou tecnologia transformativa que lhe permite fazer mais do que isso, você pode utilizar Disfarce somente para parecer como uma criatura do seu tamanho ou uma categoria de tamanho maior ou menos que você. Isto não altera seu real tamanho ou alcance. Disfarces são genéricos – você não pode se disfarçar como uma pessoa específica.

Certas magias, tal como *disfarçar-se*, lhe concedem +10 de bônus em testes de Disfarce.

As CDs para testes de Disfarce são ajustadas pelo tipo do disfarce, bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ. Estes modificadores são cumulativos; utilize todos que se aplicarem.

ENGENHARIA (INT; SOMENTE TREINADO)

Você pode identificar, construir, reparar ou desativar dispositivos tecnológicos; aferir a estabilidade de estruturas e máquinas; e armar e desarmar explosivos apropriadamente. Se não tiver um kit de engenharia enquanto fizer um teste de Engenharia, você sofre –2 de penalidade no teste.

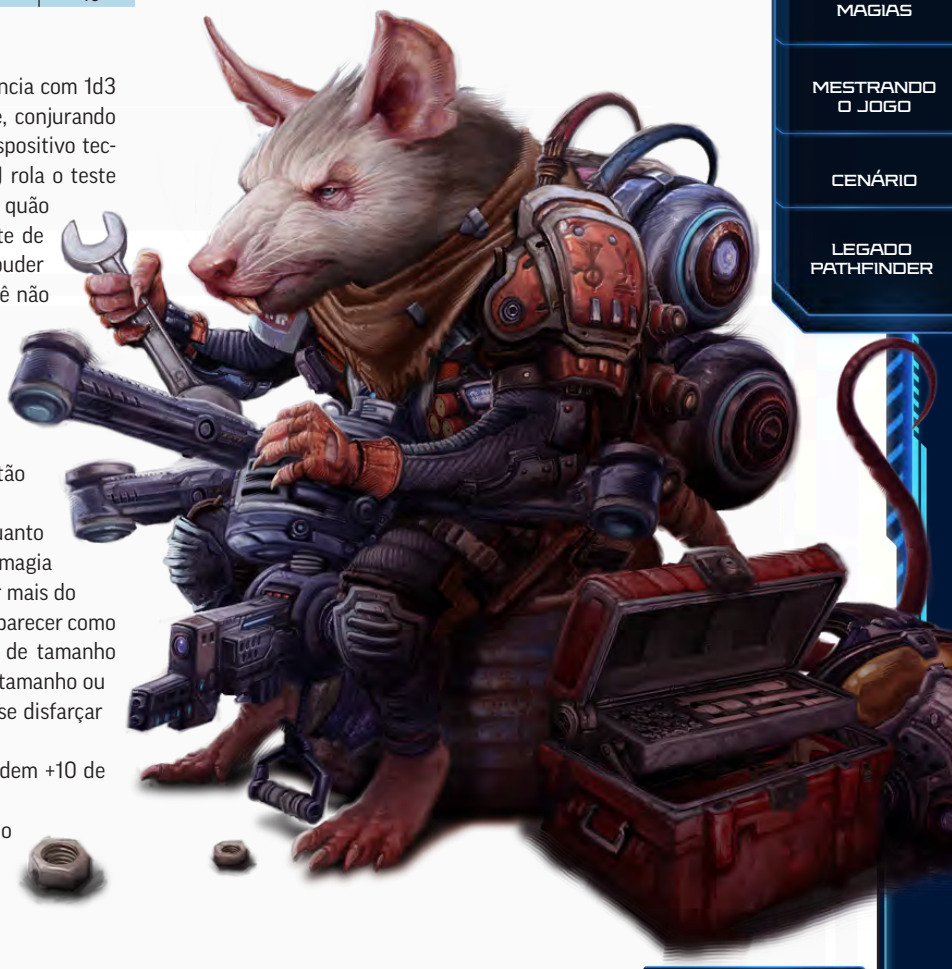
Aferir Estabilidade

Você pode utilizar Engenharia para aferir uma estrutura ou peça de máquina para determinar sua estabilidade, usabilidade e pontos fracos estruturais. Isto leva 1 minuto ou mais e a CD é determinada pelo MJ.

Utilize as CDs base a seguir para testes de Engenharia para aferir estabilidade. Estas CDs podem ser ajustadas por outras circunstâncias tal como a complexidade da estrutura e dano sofrido pela estrutura, conforme determinado pelo MJ.

TAREFA	CD
Aferir estabilidade	15
Determinar ponto fraco estrutural	20

CIRCUNSTÂNCIA	MOD. CD
Estrutura simples (ponte de corda ou teto instável)	–5
Estrutura complexa (ponte suspensa ou parede de estação espacial)	+5
Dano óbvio	–5
Dano leve mas consequencial	+5
Sabotagem intencional	+10



Armar Explosivos

Você pode utilizar Engenharia para armar um explosivo utilizando um detonador (veja página 220). Isto leva 1 minuto para conectar o detonador e preparar o explosivo. Normalmente, a CD deste teste é 10. Se falhar no teste, você pode tentar armar o explosivo novamente. Se falhar no teste por 5 ou mais, você aciona o explosivo prematuramente.

Você também pode tentar construir um explosivo mais difícil de ser desarmado. Para fazê-lo, escolha uma CD alvo de desarme (a CD deve ser em um incremento de 5, com no mínimo CD 15). Esta CD se torna sua CD alvo para armar o explosivo, bem como a CD para desarmar o explosivo (veja Desativar Mecanismo abaixo).

Criar Item Tecnológico

Se tiver graduações suficientes em Engenharia, você pode criar dispositivos ou itens tecnológicos (incluindo computadores). Veja página 235 para regras de criação.

Desativar Mecanismo

Você pode utilizar Engenharia para desativar uma tranca, armadilha ou dispositivo mecânico ou tecnológico, ou para desarmar um explosivo, desde que o dispositivo esteja desapossado e você possa acessá-lo. A quantidade de tempo que isto leva depende da complexidade do dispositivo, mas normalmente requer pelo menos uma ação completa. A CD do teste é determinada pelo MJ e é baseada na complexidade do dispositivo. Para dispositivos ou sistemas extremamente complexos, o MJ pode requerer vários testes. O MJ rola o teste de Engenharia para desativar um mecanismo em segredo, portanto você não sabe se sua tentativa foi bem-sucedida ou fracassou. Se obtiver sucesso, você desativa o mecanismo. Se falhar no teste e descobrir seu erro, você pode tentar novamente desativar o mecanismo novamente. Se falhar no teste por 5 ou mais, algo dá errado. Se o dispositivo for um explosivo ou armadilha, você o aciona. Se estiver tentando algum tipo de sabotagem, você acha que o mecanismo está desativo, mas ele ainda funciona normalmente.

Você também pode utilizar a tarefa desativar mecanismo para fazer um mecanismo funcionar normalmente por um tempo, e então se desativar novamente depois. Isto aumenta a CD do teste em 5. Se não quiser deixar traços de sua interferência, a CD aumente a CD em mais 5. Se obtiver sucesso no teste, você pode fazer o mecanismo desativar até 1 rodada depois para cada graduação de Engenharia que você possuir. Se falhar no teste por 5 ou mais, seus esforços têm o mesmo efeito como se você estivesse simplesmente tentando desativar o mecanismo.

Devido ao perigo, você não pode escolher 20 em um teste de Engenharia para desativar um mecanismo.

A CD para um teste de Engenharia para desativar um mecanismo é baseada na complexidade do mecanismo. A tabela a seguir fornece CDs base por complexidade, exemplos de tais dispositivos e o tempo que leva para desativar tais mecanismos. O MJ pode ajustar estas CDs e tempos para refletir outras circunstâncias. Sistemas com redundâncias ou medidas de segurança similares podem ter CDs de 1 a 5 maior que as listadas.

MECANISMO	EXEMPLO	TEMPO	CD
Mecanismo simples	Arrombar uma porta	1 rodada	10
Mecanismo ardiloso	Sabotar um sistema de propulsão simples	1d4 rodadas	15
Mecanismo difícil	Desarmar ou reiniciar uma torreta sentinela ou armadilha similar	2d4 rodadas	20
Mecanismo complexo	Desarmar um explosivo ou um sistema de segurança de um painel de controle ou dispositivo similar	2d4 rodadas	25
Equipamento	Desativar um módulo de armadura, armadura energizada ou uma arma	2d4 rodadas	15 + 1,5 × nível do item
Fechadura simples	–	1 rodada	20
Fechadura mediana	–	1 rodada	25
Fechadura boa	–	1 rodada	30
Fechadura superior	–	1 rodada	40

Identificar Criatura

Você pode utilizar Engenharia para identificar constructos com o subtipo tecnológico, tal como robôs (veja página 133).

Identificar Tecnologia

Você pode utilizar Engenharia para identificar as propriedades e usos de dispositivos e itens tecnológicos (e itens híbridos) tal como espaçonaves e armas, bem como tecnologia alienígena. Geralmente, não é exigido um teste para identificar itens tecnológicos relativamente simples que estão comumente disponíveis nos Mundos do Pacto (tal como os itens apresentados no Capítulo 7). Você pode escolher 20 em um teste de Engenharia para identificar tecnologia, mas somente se tiver meios de pesquisa, tal como acesso a uma rede de informações ou banco de dados baixados.

As CDs para testes de Engenharia para identificar tecnologia são baseadas na raridade do item.

RARIDADE DO ITEM	CD
Tecnologia complexa comum (naves espaciais ou itens dos Mundos do Pacto)	5 + 1,5 × nível do item
Tecnologia menos comum (naves espaciais ou itens de fora dos Mundos do Pacto)	10 + 1,5 × nível do item
Tecnologia rara, antiga ou alienígena	15 + 1,5 × nível do item

Reparar Item

Você pode utilizar Engenharia para reparar um objeto ou equipamento mecânico, tecnológico ou híbrido, desde que tenha acesso a ele. A quantidade de tempo que leva normalmente depende da complexidade do objeto. Você pode reparar um objeto ou equipamento criado por você mesmo na metade do tempo normal. A CD do teste é determinada pelo MJ e baseada na complexidade do objeto. Se obtiver sucesso, você restaura um número de Pontos de Vida igual ao resultado de seu teste de Engenharia. Se falhar no teste por 10 ou mais, você danifica o objeto ainda mais, causando 1d4 de dano a ele; este dano não pode reduzir um item a menos de 1 PV.

Se o objeto ou equipamento está danificado mas não quebrado, você pode repará-lo sem custo. Se ele estiver quebrado mas não destruído, você deve gastar 10 BPUs por nível do item (veja página 232; assuma que um item simples tem um nível de item 1) cada vez que tentar repará-lo. Um objeto ou equipamento destruído não pode ser reparado com a perícia Engenharia.

Você não pode escolher 20 em um teste de Engenharia para reparar um item ou objeto.

A CD para um teste de Engenharia para reparar um item é baseada na complexidade do objeto. A tabela a seguir fornece CDs base pela complexidade e exemplos de tais itens. O MJ pode ajustar estas CDs e tempos para refletir outras circunstâncias.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ITEM	EXEMPLO	TEMPO	CD
Simples	Porta ou parede	10 minutos	15
Complexo	Console de computador	30 minutos	20
Equipamento	Arma ou armadura	1 hora	15 + 1,5 × nível do item

FURTIVIDADE (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

Você pode permanecer escondido e se mover silenciosamente para evitar detecção, lhe permitindo se esgueirar por adversários ou golpear de uma posição não vista.

Atirar Escondido

Se já tiver obtido sucesso utilizando Furtividade para se esconder de uma criatura que está a pelo menos 3 metros de distância, você pode brevemente sair de sua cobertura ou ocultação e realizar um único ataque à distância contra essa criatura. Desde que possa retornar para a cobertura ou ocultação, você pode fazer um teste de Furtividade para se esconder novamente como parte desse ataque com –20 de penalidade.

Esconder

Você pode utilizar Furtividade para esconder-se caso tenha cobertura ou ocultação (ou uma habilidade especial que lhe permite se esconder à plena vista) ou se tiver criado uma distração com sucesso com a perícia Blefe. Você pode realizar um teste de Furtividade para se esconder como uma ação de movimento (se estiver planejando ficar imóvel) ou como parte de uma ação de movimento. Se estiver se movendo à metade de sua velocidade ou menos, você não sofre penalidade em seu teste de Furtividade. Se tentar se esconder enquanto se move a mais de metade de sua velocidade ou após criar uma distração com Blefe, você sofre –10 de penalidade em seu teste de Furtividade; estas penalidades são cumulativas se você fizer ambas as coisas. O teste é oposto aos testes de Percepção de criaturas na área que puderem lhe detectar. Uma criatura que falhar no teste oposto lhe trata como se você tivesse ocultação total enquanto continuar a ter cobertura ou ocultação. Uma criatura que obtém sucesso no teste oposto de perícia ou lhe vê ou discerne sua localização (veja página 260) em situações quando você tem ocultação total. Se perder sua cobertura ou ocultação real durante seu turno, você pode tentar permanecer escondido, mas somente se encerrar seu turno com cobertura ou ocultação.

Emboscar

- Se você obtiver sucesso em se esconder de uma criatura, essa criatura é considerada desprevenida para o propósito de seu primeiro ataque. Se você permanecer invisível após seu primeiro ataque, essa criatura é considerada desprevenida contra seus ataques até que obtenha sucesso em um teste de Percepção para te localizar ou até você ficar visível.

Invisibilidade e Esconder

- Se estiver invisível ou se beneficiando de ocultação total, você recebe +40 de bônus em seu teste de Furtividade desde que permaneça imóvel. Você é considerado imóvel se for seu turno e ainda não tiver se movido ou se não tiver se movido desde o início de seu último turno. Se estiver invisível, mas não imóvel, em vez disso você recebe +20 de bônus em seu teste de Furtividade. Normalmente, uma criatura não pode lhe atacar se você estiver invisível ou tiver ocultação total a menos que discerna sua localização com um teste bem-

-sucedido de Percepção. (Criaturas invisíveis ainda podem ser ouvidas, cheiradas e sentidas, e podem fazer alguma coisa que as torne conhecidas para aqueles que obtiverem sucesso em testes de Percepção; veja Invisível na página 263 no Capítulo 8.) Mesmo assim, a criatura atacante tem 50% de chance de erro contra a criatura localizada.

INTIMIDAÇÃO (CAR)

Você pode provocar seus adversários ou oprimí-los para fazer o que você deseja com ameaças verbais ou demonstrações de poder.

Coagir

Você pode utilizar Intimidação para coagir uma criatura para temporariamente alterar sua atitude para prestativa (veja Diplomacia na página 140). Isto é uma habilidade dependente de idioma e de sentido. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus de Intimidação total do alvo ou 15 + 1,5 × o ND do alvo, o que for maior. Se você obtiver sucesso, a criatura lhe dá a informação que você deseja, realiza ações que não a irão colocar em perigo ou concede assistência limitada que você solicitar, mas o faz sob coação. Tal alteração em atitude dura por 1d6 × 10 minutos. Ao final deste período, a atitude da criatura em relação a você se torna inamistosa, ou hostil, se a criatura já estivesse inamistosa. Se a criatura ficar inamistosa devido a um teste fracassado é provável que ela tente lhe enganar ou de alguma forma atrapalhar seus objetivos.

Desmoralizar

Como uma ação padrão, você pode utilizar Intimidação para fazer uma criatura a até 9 metros de você ficar abalada por um número de rodadas. Esta é uma habilidade dependente de sentido. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus de Intimidação total do alvo ou 15 + 1,5 × o ND do alvo, o que for maior. Se você obtiver sucesso, o alvo fica abalado por 1 rodada. A duração aumenta em 1 rodada para cada 5 em que o resultado de seu teste exceder a CD.

MEDICINA (INT; SOMENTE TREINADO)

Você tem conhecimento da biologia de muitas espécies e pode tratar vários tipos diferentes de ferimentos e doenças. As CDs da maioria das tarefas de Medicina são baseadas no tipo de equipamento utilizado (veja Capítulo 7 para essa informação).

Estabilidade de Longo Prazo

Você pode utilizar Medicina para tratar uma criatura que está inconsciente mas estável, garantindo que ela não morra enquanto está inconsciente. A cada hora, antes da criatura inconsciente fazer seu teste de Constituição, você pode realizar um teste de Medicina CD 15. Se você obtiver sucesso, a criatura inconsciente pode tratar o resultado de seu teste de Constituição como se ele fosse 10, permitindo à criatura fazer outro teste de Constituição na hora seguinte. Para mais sobre estabilidade de longo prazo, veja Estabilizando na página 250.

Primeiros Socorros

Como uma ação padrão, você pode utilizar Medicina para parar dano de sangramento ou administrar primeiros socorros em uma criatura morrendo que você pode tocar. A CD deste teste é 15. Se você obtiver sucesso no teste, a criatura para de morrer e fica estável, ou o dano de sangramento acaba. Ao contrário das outras tarefas da perícia Medicina, você pode tentar a tarefa primeiros socorros destreinado. Você não pode escolher 20 em um teste de Medicina para administrar primeiros socorros.

Tratamento de Longo Prazo

Você pode utilizar Medicina para providenciar tratamento de longo prazo para uma criatura viva ferida. Isto pode levar um dia ou mais, requer um laboratório médico ou ambulatório de uma nave espacial e tem CD 30. Se você obtiver sucesso no teste, o paciente recupera Pontos de Vida e dano de atributo (bem como se recupera de estados de veneno) ao dobro da velocidade normal. Se você exceder a CD em 10 ou mais, o paciente recupera Pontos de Vida e dano de atributo (bem como se recupera de estados de veneno) ao triplo da velocidade normal. Você pode tratar até seis pacientes ao mesmo tempo, fazendo um teste para cada um a cada dia para determinar a velocidade de cura. Você não pode escolher 20 em um teste de Medicina para providenciar tratamento de longo prazo.

Tratar Doença

Você pode utilizar Medicina para tratar uma criatura sofrendo de uma doença. Isto leva 10 minutos e requer um kit médico, um laboratório médico ou um ambulatório de uma nave espacial. Cada vez que a criatura adoecida tentar uma jogada de resistência contra a doença, você pode realizar um teste de Medicina. Se seu resultado exceder a CD da doença, a criatura recebe +4 de bônus em sua jogada de resistência contra a doença.

Tratar Drogas ou Veneno

Como uma ação padrão, você pode utilizar Medicina para tratar uma criatura drogada ou envenenada. Isto requer um kit médico, um laboratório médico ou um ambulatório de uma nave espacial. Cada vez que a criatura tentar uma jogada de resistência contra a droga ou veneno, você pode realizar um teste de Medicina. Se seu resultado exceder a CD da droga ou do veneno, a criatura recebe +4 de bônus em sua jogada de resistência contra a droga ou veneno.

Tratar Ferimentos Letais

Você pode utilizar Medicina para restaurar Pontos de Vida de uma criatura viva ferida. Isto leva 1 minuto e a CD é baseada no equipamento médico utilizado. Se obtiver sucesso no teste, você restaura 1 Ponto de Vida por nível ou ND da criatura que estiver tratando. Se exceder a CD em 5 ou mais, você soma seu modificador de Inteligência à quantidade curada. Uma criatura pode receber este tratamento somente uma vez a cada período de 24 horas, exceto se ele for concedido em um laboratório médico. A maioria dos laboratórios médicos lhe permite tratar os ferimentos letais de uma criatura pelo menos duas vezes por dia.

MISTICISMO (INT; SOMENTE TREINADO)

Você é educado nos campos de magia, religião, planos e conjuração, e portanto pode identificar itens mágicos e magias e criar seus próprios itens mágicos.

Criar Item Mágico

Se tiver graduações suficientes em Misticismo, você pode criar itens mágicos. Veja página 235 para regras de criação.

Desativar Mecanismo Mágico

Você pode utilizar Misticismo para desativar uma armadilha mágica ou outro item mágico. Isto funciona como a tarefa desativar mecanismo da perícia Engenharia e a CD do teste é baseada na própria armadilha. Você não pode escolher 20 em um teste de Misticismo para desativar um mecanismo mágico.

Identificar Criatura

Você pode utilizar Misticismo para identificar bestas mágicas, constructos com o subtipo mágico, dragões, extraplanares, fadas e mortos-vivos (veja página 133).

Identificar Item Mágico

Como parte da ação de conjurar *detectar magia*, você pode utilizar Misticismo para identificar as propriedades e palavras de comando de itens mágicos (e itens híbridos). A CD deste teste é igual a 15 + 1,5 × o nível do item. Normalmente você pode fazer um teste de Misticismo para identificar um item mágico somente uma vez a cada período de 24 horas; novas tentativas neste período falham. Entretanto, conjurar a magia *identificar* lhe permite realizar um segundo teste no mesmo período de 24 horas e lhe concede +10 de bônus de intuição no teste. Se tiver tempo, você pode escolher 20 para fazer outro teste para identificar um item mágico no mesmo período de 24 horas, mas somente se puder realizar uma pesquisa, tal como acessando uma rede de informações ou banco de dados baixado.

Identificar uma Magia Sendo Conjurada

Se puder observar claramente uma magia sendo conjurada, você pode utilizar Misticismo para identificar a magia. A CD deste teste é igual a 10 + 5 × o nível da magia sendo conjurada. Isto não requer uma ação. Você não pode escolher 10 ou 20 em um teste de Misticismo para identificar uma magia.

Recordar Conhecimento

Você pode utilizar Misticismo para recordar conhecimento sobre divindades, os planos, símbolos arcanos, teoria alquímica, tradições mágicas, tradições e símbolos religiosos e tópicos relacionados (veja página 133).

Reparar Item

Você pode utilizar Misticismo para reparar um equipamento mágico ou híbrido, desde que tenha acesso a ele. Isto normalmente leva 1 hora. Você pode reparar um objeto ou equipamento criado por você mesmo na metade do tempo normal. A CD do teste é igual a 15 + 1,5 × o nível do item. Para um objeto mágico sem nível de item, o MJ determina a CD e a quantidade de tempo que leva para reparar o objeto baseado na complexidade dele (veja a tarefa reparar item da perícia Engenharia na página 142 para diretrizes). Se obtiver sucesso, você restaura um número de Pontos de Vida igual ao resultado de seu teste de Misticismo. Se falhar no teste por 10 ou mais, você danifica o objeto ainda mais, causando 1d4 de dano a ele; este dano não pode reduzir um item a menos de 1 PV.

Se o equipamento está danificado mas não quebrado, você pode repará-lo sem custo. Se ele estiver quebrado, mas não destruído, você deve gastar 10 BPUs por nível do item (veja página 232) cada vez que tentar repará-lo. Um objeto ou equipamento destruído não pode ser reparado com a perícia Misticismo.

Você não pode escolher 20 em um teste de Misticismo para reparar um item ou objeto.

PERCEPÇÃO (SAB)

Você pode utilizar todos seus sentidos (audição, olfato, paladar, tato e visão) para perceber perigo, atentar a detalhes e procurar por objetos ou criaturas escondidas.

Descobrir Disfarce

Como uma ação de movimento, você pode utilizar Percepção para reconhecer que uma criatura alterou sua aparência. Algumas vezes, se você estiver particularmente alerta para aquelas na área que podem estar disfarçados, o MJ pode lhe permitir fazê-lo sem usar uma ação. Este teste é oposto pelo teste de Disfarce feito pela criatura disfarçada. Se obtiver sucesso, você descobre que a criatura está disfarçada e não é quem aparenta ser, mas não necessariamente quem ou o quê a criatura disfarçada é sob esse disfarce. Se a criatura disfarçada estiver personificando um indivíduo específico que você conhece, o MJ pode lhe conceder um bônus em seu teste de Percepção.

Adivinhação mágica ou escâneres que lhe permitem ver através de ilusões ou hologramas não atravessam disfarces mundanos e de baixa tecnologia, mas podem anular componentes ilusórios ou holográficos de um disfarce.

As CDs para testes de Percepção para descobrir um disfarce são ajustadas de acordo com o quão familiar o observador é com o indivíduo específico que a criatura disfarçada está imitando, bem como por outras circunstâncias determinadas pelo MJ.

FAMILIARIDADE	MOD. CD
Íntimos	–10
Amigos próximos	–8
Amigos ou associados	–6
Reconhece de vista	–4

Perceber

Você pode utilizar Percepção para perceber coisas acontecendo ao seu redor. Esta é a tarefa mais básica da perícia Percepção. Ela pode ser utilizada para uma variedade de razões determinadas pelo MJ. Você pode realizar um teste de Percepção para ver se pode agir em uma rodada surpresa, para observar alguma coisa importante de canto de olho ou para perceber que há criaturas escondidas por perto (embora não possa perceber uma criatura que esteja invisível a menos que ela se se torne conhecida; veja página 263). Um teste de Percepção para perceber normalmente não envolve realizar uma ação, embora você deva estar consciente e deve ter pelo menos um de seus sentidos funcionando. O MJ determina a CD. Você não pode escolher 20 em um teste de Percepção para perceber coisas.

As CDs para testes de Percepção para perceber coisas são determinadas pelo MJ baseadas nas circunstâncias e podem ser ajustadas para refletir outras condições. Veja a tarefa procurar abaixo para uma tabela com alguns exemplos de circunstâncias e suas CDs típicas.

Procurar

Como uma ação de movimento, você pode utilizar Percepção para procurar por algo em particular, tal como encontrar uma criatura invisível que se faça conhecida ou uma criatura escondida que você sabe que está na área, ou procurar por armadilhas ou perigos próximos. Você também pode procurar em uma área para encontrar qualquer coisa de interesse que possa estar escondida ou de alguma forma não imediatamente perceptível, tal como compartimentos de carga ocultos ou um tesouro escondido. Nesse caso, leva-se 1 minuto para procurar em uma área particularmente desordenada ou complexa). A CD é determinada pelo teste de Percepção da criatura, pela armadilha ou perigo envolvido ou pelo MJ. Se não estiver em combate, você pode escolher 20 em um teste de Percepção para procurar.

As CDs para testes de Percepção para procurar podem ser ajustadas pelo MJ baseadas nas circunstâncias e para refletir outras condições. A tabela a seguir fornece alguns exemplos de circunstâncias e suas CDs típicas.

CIRCUNSTÂNCIA	CD
Ouvir o som de uma batalha	0
Detectar um cheiro forte	0
Ouvir os detalhes de uma conversa	0
Perceber uma criatura à plena vista	0
Determinar se a comida está estragada	5
Ouvir o som de uma criatura Pequena ou Média andando	10
Ouvir os detalhes de uma conversa sussurrada	15
Encontrar uma típica escotilha de carga não marcada	15
Ouvir o som de uma porta automática abrindo	20
Encontrar um típico compartimento secreto	20
Ouvir uma pistola sendo sacada	20
Sentir uma criatura cavando 1,5 metros abaixo de você	25
Perceber alguém batendo sua carteira	Oposto por Prestidigitação
Perceber uma criatura utilizando Furtividade	Oposto por Furtividade
Encontrar uma armadilha escondida	Varia por armadilha

PILOTAGEM (DES)

Você sabe como conduzir veículos, pilotar espaçonaves e navegar.

Disparar Armas de Nave Espacial

Quando fizer um teste de artilharia durante combate de naves espaciais (veja página 320), você pode utilizar suas graduações em Pilotagem ou seu bônus base de ataque para calcular a jogada de ataque.

Navegar

Você pode utilizar Pilotagem para navegar ou astronavegar. Isto lhe permite direcionar seu veículo ou nave na direção que desejar e definir cursos longos. Definir um curso para um sistema estelar que você visita frequentemente normalmente requer um teste bem-sucedido de Pilotagem CD 10 e leva 10 minutos. Definir um curso para um sistema estelar menos familiar é mais difícil e requer informação sobre o sistema de destino; navegação também é mais difícil se você estiver perdido.

Se falhar no teste para definir o curso entre sistemas estelar por 9 ou menos, você percebe que definiu um curso imperfeito e deve fazer o teste novamente antes de fazer a jornada. Se falhar no teste por 10 ou mais, você não percebe que errou seus cálculos e gasta mais do que o tempo normal para alcançar seu destino (normalmente 1d6 dias adicionais para viagem pela Deriva). À escolha do MJ, em vez disso você pode chegar a um sistema estelar desconhecido (definir curso para seu destino atual normalmente requer um teste bem-sucedido de Pilotagem CD 25) ou quando chegar ao destino pretendido os motores de sua nave espacial podem ter adquirido a condição falhando de dano crítico (veja página 321).

Sua familiaridade com uma região do espaço ou planeta determina a CD de testes de Pilotagem para navegar ou astro-

navegar. O MJ pode modificar estas CDs (normalmente entre 5 e 10) baseado na quantidade de informações disponíveis sobre seu local de partida e destino e se a localização é particularmente difícil de navegar (tal como um deserto sem trilhar ou uma nebulosa estranha).

FAMILIARIDADE	CD
Frequentemente visitado ou base doméstica	10
Visitado às vezes	15
Desconhecido	25

Pilotar uma Nave Espacial

Se assumir a função de piloto em combate de nave espacial, você utiliza sua perícia de Pilotagem para manobrar, tentar acrobacias e voar a nave espacial. Detalhes completos aparecem na página 325.

Pilotar um Veículo

Quando pilota um veículo (veja página 278), você faz testes de Pilotagem para correr seguramente em velocidade total, realizar manobras, engajar em combate veicular e manobrar em uma perseguição. Veículos mais avançados são mais difíceis de pilotar, portanto as CDs da maioria dos testes para pilotar um veículo aumentam com o nível de item do veículo.

PRESTIDIGITAÇÃO (DES; PENALIDADE DE ARMADURA; SOMENTE TREINADO)

Você pode esconder objetos pequenos, bater carteiras e realizar outras proezas de destreza manual sem ser percebido.

Empalmar Objeto

Como uma ação padrão, você pode utilizar Prestidigitação para empalmar um objeto pequeno que não seja maior que um comunicador ou pendrive. O teste é oposto pelo teste de Percepção de qualquer um próximo que possa perceber a tentativa. Se utilizar a perícia Blefe com sucesso para criar uma distração, você recebe +10 de bônus neste teste (veja Blefe na página 137). Se falhar, você ainda empalma o objeto, mas não sem ser percebido por aqueles cujos resultados do teste de Percepção excederem seu resultado de Prestidigitação. Você não pode escolher 20 em um teste de Prestidigitação para empalmar um objeto.

Entreter

Você pode utilizar Prestidigitação para entreter uma audiência, como se estivesse utilizando a tarefa ganhar a vida da perícia Profissão.

Esconder Objeto

Como uma ação padrão, você pode utilizar Prestidigitação para esconder um objeto pequeno (incluindo um armamento de mão ou uma arma branca de uma mão de volume leve) em seu corpo. O teste é oposto pelo teste de Percepção de qualquer um observando você ou revistando seu corpo. No último caso, quem está revistando recebe +4 de bônus no teste. Objetos especialmente pequenos ou aqueles criados para serem facilmente escondidos podem conceder até +4 de bônus de circunstância em seu teste de Prestidigitação pra esconder um objeto em si mesmo, bem como compartimentos em roupas ou armaduras feitos para facilitar tais ocultações. Pegar uma arma ou objeto escondido em você é uma ação padrão.

Furtar

Como uma ação padrão, você pode utilizar Prestidigitação para furtar um objeto de outra criatura. A CD deste teste normalmente é 20, mas pode ser modificada por quaisquer precauções que o usuário do objeto tenha tomado, conforme determinado pelo MJ. Tenha você obtido sucesso ou fracassado, o usuário do objeto pode realizar um teste oposto de Percepção contra seu resultado de Prestidigitação para perceber a tentativa. Normalmente você não pode tentar esta tarefa durante o combate e não pode escolher 20 em um teste de Prestidigitação para furtar.

PROFISSÃO (CAR, INT OU SAB; SOMENTE TREINADO)

Você é habilidoso em um trabalho, especialidade ou arte criativa específica. Você sabe como utilizar as ferramentas de seu trabalho, como executar as tarefas diárias da profissão, como supervisionar ajudantes e como lidar com problemas comuns.

Profissão, na verdade, são várias perícias separadas. Você pode ter várias perícias Profissão, cada uma com suas graduações. Enquanto perícias como Ciências Biológicas, Ciências Naturais, Cultura e Misticismo representam campos altamente especializados de estudo, uma perícia Profissão representa uma aptidão em uma vocação requerendo um alcance mais amplo de um conhecimento menos específico. Quando colocar graduações em uma perícia Profissão, você deve escolher o atributo vinculado a essa perícia: Carisma, Inteligência ou Sabedoria. Profissões comuns baseadas em Carisma incluem ator, artista, charlatão, comediante, cortesão, dançarino, escritor, músico, orador, personalidade visual, poeta e político. Profissões comuns baseadas em Inteligência incluem advogado, arqueologista, arquiteto, contador, eletricista, filósofo, matemático, professor, profissional corporativo, psicólogo, técnico de laboratório e videogamer. Profissões comuns baseadas em Sabedoria incluem apostador, caçador de recompensas, contrabandista, cozinheiro, diplomata, empreiteiro, estivador, fazendeiro, herbalista, manutenedor, mercenário, mercador e mineiro.

Uma perícia Profissão não deve se sobrepor com perícias existentes. Por exemplo, se deseja ser um cientista, você deveria colocar graduações em Ciências Biológicas ou Ciências Naturais em vez de criar a perícia Profissão (cientista). O MJ é o árbitro final do quê é uma boa escolha para a perícia Profissão e qual atributo é vinculado a uma perícia Profissão.

Profissões diferentes são consideradas perícias diferentes para o propósito de quantas graduações você pode ter em cada nível. Por exemplo, um personagem de 4º nível poderia ter 4 graduações em Profissão (estivador) e Profissão (videogamer).

Ganhar a Vida

Você pode utilizar Profissão para ganhar dinheiro. Um único teste geralmente representa uma semana de trabalho e você pode ganhar um número de créditos igual ao dobro do resultado de seu teste de Profissão. À escolha do MJ, você pode utilizar outras perícias (tal como Computação ou Engenharia) para ganhar a vida seguindo as mesmas diretrizes.

Recordar Conhecimento

Você pode utilizar Profissão para recordar conhecimento sobre sua profissão e tópicos relacionados (veja página 133).

SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)

Você pode detectar falsidades e ter vislumbres das verdadeiras intenções de criaturas com as quais você interage.

Detectar Subterfúgio

Você pode utilizar Sentir Motivação para determinar se alguma coisa dita é uma enganação ou mentira. A qualquer momento, se duvidar de alguma coisa que outra criatura está lhe dizendo, você pode solicitar ao MJ lhe permitir realizar um teste de Sentir Motivação para determinar se ela está lhe enganando. Fazê-lo em combate é parte de um gracejo de combate; caso contrário, é uma ação de movimento. Seu teste de Sentir Motivação é oposto ao teste de Blefe da criatura. Se obtiver sucesso, você percebe que está sendo enganado ou que uma mentira está sendo dita, mas não como isso é mentira nem fica sabendo a verdade. Se falhar (ou se nenhuma enganação ou mentira for feita), você acredita que a fala não parece ser mentira. Falhar no teste por 5 ou mais pode significar (à escolha do MJ) que você acredita que uma declaração verdadeira contém mentiras ou que uma mentira ou enganação é uma declaração verdadeira.

Discernir Mensagem Secreta

Se você ouvir casualmente ou de alguma forma interceptar uma mensagem secreta, você pode utilizar Sentir Motivação para aprender o verdadeiro significado do assunto. Fazê-lo em combate é parte do gracejo de combate. Seu teste de Sentir Motivação é oposto pelo teste de Blefe da criatura feito pela criatura passagem a mensagem secreta. Se obtiver sucesso, você sabe a informação contida na mensagem secreta. Se falhar (ou se não houver uma mensagem secreta), você não detecta qualquer significado oculto na mensagem. Se falhar no teste por 5 ou mais, você pode deduzir informação falsa, conforme determinado pelo MJ. Frequentemente, o MJ rola estes testes em segredo e lhe informa os resultados.

Sentir Efeito Mental

Você pode utilizar Sentir Motivação para verificar se outra criatura a até 9 metros está afetada por um efeito mental, mesmo se a criatura não estiver ciente do efeito. Você deve gastar pelo menos 1 minuto interagindo com a criatura. A CD deste teste normalmente é 25, mas ela pode ser maior ou menor baseado em quão evidente a manifestação do efeito mental é, conforme determinado pelo MJ. Saber que a criatura está sob um efeito mental não determina automaticamente a natureza do efeito mental, embora sinais externos e as sutilezas de alteração comportamental possam fornecer pistas suficientes para fazer um teste de perícia baseado em Inteligência ou um teste de Inteligência para determinar a natureza do efeito mental, à escolha do MJ.

SOBREVIVÊNCIA (SAB)

Você pode sobreviver e trilhar seu caminho seguramente através de quase todos os tipos de ermos, seguir trilhas e rastros, lidar com animais selvagens e cavalgar os domesticados.

Utilize as CDs base a seguir para muitas das tarefas listadas da perícia Sobrevivência. Estas CDs podem ser ajustadas pelo MJ para refletir outras circunstâncias.

TAREFA	CD
Criar um animal selvagem	15 + 1,5 × o ND do animal
Lidar com um animal	10 + 1,5 × o ND do animal
Orientação	15
Prever o clima	15
Suportar clima severo	15
Viver da terra	10

Cavalgar uma Criatura

Você pode utilizar Sobrevivência para cavalgar um animal ou outra besta. Ações comuns enquanto cavalga uma criatura não exigem testes. Como uma ação de movimento, você pode montar, cavalgar (utilizando a velocidade da montaria em vez da sua) ou desmontar de uma criatura. Selar uma criatura normalmente leva 1 minuto, mas o processo pode demorar mais se você estiver utilizando uma sela ou montaria incomum.

As seguintes ações requerem testes de Sobrevivência.

Amortecer Queda

- Como uma reação, você pode reduzir o dano que sofre por cair de sua montaria (veja página 403). Com um teste bem-sucedido, você reduz o dano que sofre da queda em 1d6.

Cobertura

- Como uma ação rápida, você pode se pendurar ao lado de sua montaria, utilizando-a como cobertura. Você não pode atacar ou conjurar magias enquanto utiliza sua montaria como cobertura. Se falhar no teste, você não recebe o benefício da cobertura e não pode atacar ou conjurar até que use uma ação de movimento para se erguer de volta. Se erguer novamente não exige um teste.

Controlar Montaria em Batalha

- Você pode tentar controlar uma montaria normalmente não treinada para combate durante uma batalha. Isto é parte de qualquer ação que você estiver tentando fazer a montaria realizar. Se falhar no teste, você perde essa ação.

Esporear Montaria

- Como uma ação de movimento, você pode tentar esporear sua montaria para maiores velocidades. Se você obtiver sucesso no teste, a velocidade da montaria aumenta em 1,5 metros para essa ação de movimento, mas a montaria sofre 1d3 de dano, tenha o teste sido bem-sucedido ou não. Você pode utilizar esta habilidade quantas vezes quiser, mas se falhar no teste por 5 ou mais, a montaria fica fatigada. Você não pode esporear uma montaria fatigada.

Guiar com os Joelhos

- Como parte de uma ação de movimento para cavalgar uma criatura, você pode guiá-la com seus joelhos, mantendo ambas suas mãos livres. Se falhar no teste, você deve utilizar uma mão para guiar sua montaria.

Lutar Sobre uma Montaria Treinada em Combate

- Quando você guia uma montaria treinada para combate em batalha, você deve fazer um teste de Sobrevivência para cavalgar como uma ação rápida. Se obtiver sucesso no teste, você ainda pode realizar seus próprios ataques normalmente, junto com quaisquer ataques que a montaria pode realizar. Se falhar no teste, você ou sua montaria pode realizar ataques, mas não ambos.

Montar ou Desmontar Rapidamente

- Você pode tentar montar ou desmontar de uma criatura como uma ação rápida em vez de uma ação de movimento.

Permanecer Montado

- Como uma reação, você pode tentar evitar cair de sua montaria quando ela arria ou dispara inesperadamente, ou quando você sofre dano.

Saltar

- Como parte de uma ação de movimento, você pode guiar sua montaria para saltar sobre um obstáculo. Se você obtiver sucesso no teste, a montaria ainda deve obter sucesso em um teste de Atletismo para saltar, mas pode utilizar suas graduações de Sobrevivência no lugar de suas graduações em Atletismo, se esse número for maior. Se falhar no teste de Sobrevivência inicial, você cai da montaria quando ela salta e sofre o dano apropriado por queda ou 1d6 de dano de queda, o que for maior.

As CDs base para testes de Sobrevivência para cavalgar uma criatura dependem da ação tentada e se aplicam a cavalgar os tipos mais comuns de criaturas e animais. À escolha do MJ, bestas perigosas ou exóticas ou não adequadas para utilizar como montaria podem aumentar a CD dos testes de Sobrevivência para cavalga-las entre 2 e 10. Se cavalgar uma criatura sem sela, você sofre -5 de penalidade em testes de Sobrevivência para cavalgar ou controlar essa montaria.

AÇÃO	CD
Amortecer queda	15
Cobertura	15
Controlar montaria em combate	20
Esporear montaria	15
Guiar com os joelhos	5
Lutar sobre uma montaria treinada em combate	10
Montar ou desmontar rapidamente	20
Permanecer montado	5
Saltar	15

Criar um Animal Selvagem (Somente Treinado)

Você pode utilizar Sobrevivência para criar um animal a partir da infância para que ele seja domesticado. À escolha do MJ, você pode ser capaz de utilizar esta tarefa para criar criaturas que não sejam animais. Criar um animal selvagem normalmente leva meses ou mesmo anos. Se obtiver sucesso no testes, ao final deste período, o animal é domesticado e tem uma atitude inicial amistosa em relação a você. Você pode criar até três animais do mesmo tipo de cada vez.

Lidar com um Animal

Como uma ação de movimento, você pode utilizar Sobrevivência para aprimorar a atitude de um animal com um valor de Inteligência de 1 ou 2. Isto funciona como um teste de Diplomacia para alterar a atitude inicial de uma pessoa, mas não é dependente de idioma. Um típico animal domesticado tem uma atitude inicial indiferente, enquanto animais selvagem normalmente são inamistosos.

Prever o Clima

Você pode utilizar Sobrevivência para prever o clima até 24 horas adiante. Você deve gastar pelo menos 1 minuto observado a área ao redor e seus padrões de clima atuais. Você pode prever o clima por um dia adiante adicional para cada 5 pontos em que seu resultado exceder 15. Você não pode escolher 20 em testes de Sobrevivência para prever o clima.

Seguir Rastros

Você pode utilizar Sobrevivência para encontrar trilhas ou seguir rastros que encontrou por 1,5 quilômetros ou até eles ficarem difíceis de serem seguidos, o que ocorrer primeiro. Encontrar trilhar requer uma ação completa. Se mover-se à metade de sua velocidade ou menos, você não sofre penalidade em seu teste de Sobrevivência. Você pode se mover à sua velocidade total com –5 de penalidade no teste ou ao dobro de sua velocidade normal com –20 de penalidade no teste.

As CDs base para testes de Sobrevivência para seguir rastros dependem da superfície e são ajustadas baseado nas condições predominantes e do grupo sendo rastreado; tais modificadores são cumulativos. O MJ pode ajustar ainda mais as CDs para refletir outras circunstâncias, tais como o número de criaturas sendo rastreadas, a gravidade local e as condições do clima.

SUPERFÍCIE	CD
Solo muito macio (neve fresca, poeira grossa, lama úmida)	5
Solo macio (terra macia, lama seca)	10
Solo firme (campos, bosques, tapetes grossos ou pisos empoeirados)	15
Solo duro (pedra nua, maioria dos pisos)	20

CONDIÇÃO	MOD. CD
Várias criaturas em um grupo sendo rastreado	–1 para cada três criaturas
Tempo deste que os rastros foram feitos	+1 a cada 24 horas
Luz da lua	+3
Noite nublada ou sem lua	+6
Grupo rastreado se move à metade da velocidade e esconde o rastro	+5

Suportar Clima Severo

Você pode utilizar Sobrevivência para suportar melhor os efeitos do clima severo. Normalmente, um teste determina o sucesso de seus esforços para um único dia. Se obtiver sucesso no teste, você recebe +2 de bônus de Fortitude em jogadas de resistência contra clima severo enquanto se mover à metade de sua velocidade de viagem ou +4 de bônus se permanecer parado e construir um abrigo temporário. Você pode conceder este bônus a uma outra criatura para cada 1 ponto pelo qual seu resultado exceder a CD. Você não pode escolher 20 em testes de Sobrevivência para suportar clima severo.

Viver da Terra

Você pode utilizar Sobrevivência para manter a si mesmo e outras pessoas alimentadas nos ermos caçando e forrageando, lhe permitindo se mover até metade de sua velocidade de viagem sem precisar de suprimentos de comida e água. Normalmente, um teste determina o sucesso de seus esforços para um único dia. Você pode fornecer comida e água para um outro personagem para cada 2 pontos pelos quais seu resultado exceder 10. Em alguns casos, um ambiente pode ser tão inóspito (como um asteroide sem ar) que é impossível viver da terra. Você não pode escolher 20 em testes de Sobrevivência para viver da terra.

TALENTOS

6

TALENTOS

Todos os personagens têm certas habilidades que não recebem diretamente de suas raças, classes ou perícias. Estas habilidades, chamadas talentos, representam proezas especializadas que vêm de uma ampla possibilidade de fontes. Quando você seleciona um talento para seu personagem, ele pode representar treinamento avançado, uma habilidade arcana recebida de uma máquina misteriosa em um planeta alienígena abandonado, um truque aprendido durante sua juventude ou praticamente qualquer coisa que o MJ concordar que seja razoável para a campanha.

PRÉ-REQUISITOS

Alguns talentos têm pré-requisitos. Um personagem deve ter cada valor de atributo, talento, bônus base de ataque, característica de classe e outras qualidades listadas para selecionar ou utilizar esse talento. Ele pode receber um talento no mesmo nível em que adquire seus pré-requisitos. Um personagem não pode utilizar um talento se perder um pré-requisito, mas não perde o talento em si. Se posteriormente recuperar o pré-requisito perdido, ele imediatamente recupera a utilização total do talento que o pré-requisito lhe capacita.

TALENTOS DE COMBATE

A maioria dos talentos são gerais, significando que nenhuma regra especial os governa como um grupo. Outros são talentos de combate, que são talentos que podem ser selecionados como um talento bônus por um soldado. Esta designação não impede que personagens de outras classes os selecionem, desde que cumpram os pré-requisitos.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Os talentos apresentados aqui são sumarizados na Tabela 6–1. Nesta tabela, os pré-requisitos e benefícios dos talentos são abreviados para facilitar a referência. Veja o talento específico para seus detalhes totais.

O formato a seguir é utilizado para todas as descrições de talentos.

Nome do Talento: O nome do talento é seguido por uma descrição básica do que o talento faz. Esta descrição é somente uma explanação do talento, não das regras de jogo que definem como ele funciona.

Pré-requisitoss: Um valor mínimo de atributo, outro talento ou talentos, um bônus base de ataque mínimo, um número mínimo de graduações em uma ou mais perícias ou qualquer outra coisa requerida para selecionar o talento. Um talento pode ter mais de um pré-requisito. Esta seção é inexistente se um talento não tiver pré-requisitos.

Benefício: O que o talento capacita o personagem ("você" na descrição do talento) a fazer. Um personagem não pode selecionar um talento mais de uma vez, exceto se dito o contrário. Se um personagem de alguma forma tiver o mesmo talento mais de uma vez, os benefícios destes talentos não se acumulam, exceto se indicado o contrário. Exceto se especificado o contrário, o termo "nível" se refere ao nível de personagem.

Normal: Esta seção lista as regras normais que se aplicam a um personagem que não tem o talento. Um personagem com o talento, por outro lado, pode superar estas limitações. Esta informação pode ajudar jogadores a entender porque o talento é útil. Se não ter o talento não causa uma desvantagem em particular, esta seção é inexistente.

Especial: Fatos incomuns adicionais sobre o talento.

TABELA 6–1: TALENTOS

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS	BENEFÍCIO
Amador Tecnomântico	Int 15, 5º nível de personagem, nenhum nível de tecnomante	Adquire a habilidade de conjurar magias menores de tecnomante
Ameaça Velada	Car 15, Intimidação 1 graduação	Adversário intimidado não fica hostil
Antagonizar	Diplomacia 5 graduações, Intimidação 5 graduações	Enfurece um adversário, fazendo-o ficar desorientado e sofrer –2 de penalidade em testes de perícia por 1 rodada ou mais
Arrancada a Jato	–	Se move mais rápido quando corre, dobra a altura e distância de salto
Arrastar Junto*	–	Quando é derrubado, você pode tentar derrubar um adversário adjacente
Ataque Penetrante*	Bônus base de ataque +12	Reduz RD e resistência a energia do inimigo contra suas armas em 5
Atirador Escorregadio*	Des 15, bônus base de ataque +6	+3 de bônus na CA contra ataques de oportunidade quando realizar ataques à distância
Barricada*	Engenharia 1 graduação	Cria sua própria cobertura frágil
Cobertura de Movimento*	Bônus base de ataque +1	Disparo de cobertura concede +4 de bônus no teste de Acrobatismo de um aliado
Combater com Múltiplas Armas*	–	Reduz a penalidade para ataques totais quando utiliza vários armamentos de mão ou armas brancas operativas
Conjuração em Combate*	Habilidade de conjurar magias de 2º nível	+2 de bônus na CA e jogadas de resistência contra ataques de oportunidade quando conjurar magias
Mestre Construtor	Ciências Biológicas, Ciências Naturais, Computação, Engenharia, Misticismo ou Profissão 5 graduações	Cria itens na metade do tempo normal
Crítico Aprimorado*	Bônus base de ataque +8	A CD para resistir aos efeitos críticos de seus acertos críticos aumenta em 2
Defletir Projéteis*	Bônus base de ataque +8	Gasta 1 Ponto de Determinação para tentar evitar um ataque à distância

TABELA 6-1: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS	BENEFÍCIO
Refletir Projéteis*	Defletir Projéteis, bônus base de ataque +16	Gasta 1 Ponto de Determinação para tentar redirecionar um ataque à distância
Determinação Extra	5º nível de personagem	Adquire 2 Pontos de Determinação adicionais
Disparo Inamistoso*	Blefe 5 graduações	Engana um atacante para atirar em outro inimigo adjacente a você
Disparo Supressivo*	Bônus base de ataque +1, proficiência com armamento pesado	Fornece disparo de cobertura ou distração em uma área
Distração	–	Utiliza Blefe para criar uma distração para que seus aliados possam se esconder
Duro de Matar	–	Você pode gastar Pontos de Determinação para se estabilizar e permanecer em combate na mesma rodada
Especialista em Medicina	Ciências Biológicas 1 graduação, Ciências Naturais 1 graduação, Medicina 1 graduação	Trata ferimentos letais mais rapidamente e fornece tratamento de longo prazo sem um laboratório médico
Especialização em Armas*	3º nível de personagem, proficiência com o tipo de arma selecionado	Causa dano extra com o tipo de arma selecionado
Especialização em Armas Versátil*	Especialização em Armas, 3º nível de personagem	Causa dano extra com todos os tipos de arma selecionados
Estocada*	Bônus base de ataque +6	Aumenta o alcance de ataques corpo a corpo em 1,5 metros até o final de seu turno
Falha Amplificada*	Computação 3 graduações, Intimidação 3 graduações	Estraga dispositivos, fazendo alvos ficarem abalados por 1 rodada ou mais
Ferir Mortos-Vivos	Poder de conexão canalizar cura, 1º nível de místico	Gasta um espaço de magia para canalizar cura também ferir mortos-vivos
Fintar Aprimorado*	–	Utiliza Blefe para fintar como uma ação de movimento
Fintar Maior*	Fintar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Adversários que você fintar ficam desprevenidos por 1 rodada
Foco em Armas*	Proficiência com o tipo de arma selecionado	+1 de bônus em jogadas de ataque com o tipo de arma selecionado
Foco Versátil*	Foco em Armas	+1 de bônus em jogadas de ataque com todos os tipos de arma selecionados
Foco em Magia	Habilidade de conjurar magias, 3º nível de personagem	As CDs de suas magias aumentam
Foco em Perícia	–	+3 de bônus de intuição em uma perícia
Fuzilada*	Bônus base de ataque +1, 4 ou mais braços	Faz um ataque em modo automático com múltiplos armamentos de mão
Golpe Desarmado Aprimorado*	–	Causa mais dano e ameaça quadrados com golpes desarmados
Golpe Místico*	Habilidade de conjurar magias	Ataques corpo a corpo e à distância são considerados mágicos
Grande Fortitude	–	+2 de bônus em jogadas de Fortitude
Grande Fortitude Aprimorada	Grande Fortitude, 5º nível de personagem	Gasta 1 Ponto de Determinação para rerrolar uma jogada de Fortitude
Guarda-Costas*	–	Soma +2 de bônus à CA de um aliado adjacente como uma reação
Na Frente do Perigo*	Guarda-Costas	Sofre o dano de um ataque bem-sucedido contra um aliado adjacente
Impedir Movimento*	–	Faz um ataque de oportunidade para parar o movimento de um adversário
Impedir Movimento Aprimorado*	Impedir Movimento	+4 de bônus em jogadas de ataque com Impedir Movimento
Indício de Conexão	Sab 15, 5º nível de personagem, nenhum nível de místico	Adquire a habilidade de conjurar magias menores de místico
Iniciativa Aprimorada*	–	+4 de bônus em testes de iniciativa
Jóquei Aéreo	Pilotagem 5 graduações	Faz mochilas a jato, veículos e naves especiais irem mais rápido
Levantar Rapidamente*	Acrobatismo 1 graduação	Se levanta de prostrado como uma ação rápida
Ligeiro*	–	Aumenta sua velocidade base
Luta Adaptativa*	Três ou mais talentos de combate	Uma vez por dia, como uma ação de movimento, receba o benefício de um talento de combate que você não possui
Lutar às Cegas*	–	Rerrola chances de erro por ocultação
Magia Penetrante	Habilidade de conjurar magias de 4º nível	Reduz RD e resistência a energia do inimigo contra suas magias em 5
Manobra de Combate Aprimorada*	Bônus base de ataque +1	+4 de bônus para executar uma manobra de combate
Puxar o Pino*	Manobra de Combate Aprimorada (desarmar)	Executa um desarme para ativar a granada de um adversário
Marcação Cerrada*	Bônus base de ataque +1	Dá um passo cauteloso como uma reação para um adversário adjacente se movendo
Marcação Cerrada com Ataque*	Des 13, Marcação Cerrada, bônus base de ataque +6	Faz um ataque de oportunidade como parte de Marcação Cerrada
Mergulhar para Evadir	Bônus base de jogada de Reflexos +2	Se joga ao chão em um quadrado adjacente para rolar uma jogada de Reflexos duas vezes
Mestre Escalador	Atletismo 5 graduações	Adquire uma velocidade de escalada igual à sua velocidade base
Mestre Nadador	Atletismo 5 graduações	Adquire uma velocidade de natação igual à sua velocidade base
Mira Letal*	Bônus base de ataque +1	Sofre –2 de penalidade em ataques com armas para causar dano extra
Mobilidade*	Des 13	+4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade por movimento
Ataque em Movimento*	Des 15, Mobilidade, bônus base de ataque +4	Se move antes e depois de um ataque corpo a corpo
Conjuração Ágil	Atributo chave 15, Des 15, Mobilidade, 4º nível de conjurador	Conjura uma magia a qualquer momento durante o movimento

TABELA 6-1: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS	BENEFÍCIO
Passo Lateral*	Des 15, Mobilidade ou ataque ardiloso	Dá um passo cauteloso como uma reação quando um adversário lhe erra com um ataque corpo a corpo
Passo Lateral Aprimorado*	Des 17, Mobilidade ou ataque ardiloso, Passo Lateral	Reduz as penalidades de Passo Lateral
Tiro em Movimento*	Des 15, Mobilidade, bônus base de ataque +4	Faz um ataque à distância a qualquer momento durante o movimento
Tiro em Retirada*	Des 15, Mobilidade, Tiro em Movimento, bônus base de ataque +6	Faz um único ataque à distância enquanto recua
Movimentos Ágeis*	Des 15	Ignora 6 metros de terreno difícil quando se move
Penetração de Magia	–	+2 de bônus em testes de nível de conjurador para superar RM
Penetração de Magia Maior	Penetração de Magia	+2 de bônus adicional em testes de nível de conjurador para superar RM
Poder Psíquico Menor	Car 11	Conjura uma magia de nível 0 como uma habilidade similar a magia 3/dia
Poder Psíquico	Car 13, Poder Psíquico Menor, 4º nível de personagem	Conjura uma magia de 1º nível como uma habilidade similar a magia 1/dia
Poder Psíquico Maior	Car 15, Poder Psíquico Menor, Poder Psíquico, 7º nível de personagem	Conjura uma magia de 2º nível como uma habilidade similar a magia 1/dia
Proficiência com Armaduras Leves*	–	Nenhuma penalidade em jogadas de ataque enquanto veste armaduras leves
Proficiência com Armaduras Pesadas*	For 13, Proficiência com Armaduras Leves	Nenhuma penalidade em jogadas de ataque enquanto veste armaduras pesadas
Proficiência com Armaduras Energizadas*	For 13, Proficiência com Armaduras Leves, Proficiência com Armaduras Pesadas, bônus base de ataque +5	Nenhuma penalidade em jogadas de ataque enquanto veste armaduras energizadas
Proficiência com Armamento de Atirador*	–	Nenhuma penalidade em ataques com armamento de atirador
Proficiência com Armamento de Mão*	–	Nenhuma penalidade em ataques com armamento de mão
Proficiência com Arma Especial*	Proficiência com Armas Brancas Básicas ou Proficiência com Armamento de Mão	Nenhuma penalidade em ataques com uma arma especial
Proficiência com Armamento Longo*	Proficiência com Armamento de Mão	Nenhuma penalidade em ataques com armamento longo
Proficiência com Armamento Pesado*	For 13, Proficiência com Armamento de Mão, Proficiência com Armamento Longo	Nenhuma penalidade em ataques com armamento pesado
Proficiência com Armas Brancas Básicas*	–	Nenhuma penalidade em ataques com armas brancas básicas
Proficiência com Arma Especial*	Proficiência com Armas Brancas Básicas ou Proficiência com Armamento de Mão	Nenhuma penalidade em ataques com uma arma especial
Proficiência com Armas Brancas Avançadas*	Proficiência com Armas Brancas Básicas	Nenhuma penalidade em ataques com armas brancas avançadas
Proficiência com Granadas*	–	Nenhuma penalidade em ataques com granadas
Reflexos Rápidos	–	+2 de bônus em jogadas de Reflexos
Reflexos Rápidos Aprimorado	Reflexos Rápidos, 5º nível de personagem	Gasta 1 Ponto de Determinação para rerrolar uma jogada de Reflexos
Resistência Melhorada	Bônus base de ataque +4	Adquire redução de dano ou resistência a energia
Revidar Golpe*	Bônus base de ataque +1	Prepara uma ação para realizar um ataque corpo a corpo contra um adversário no alcance
Ruína da Magia	Incapacidade de conjurar magias ou usar habilidades similares a magia	+2 de bônus de intuição em jogadas de resistência contra magias e habilidades similares a magias
Saque Rápido*	Bônus base de ataque +1	Saca uma arma como uma ação rápida
Saraivada Inicial*	–	+2 de bônus em ataques corpo a corpo contra um alvo que você feriu com um ataque à distância
Sinergia em Perícias	–	Adquire duas novas perícias de classe ou +2 de bônus de intuição nessas perícias
Tagarela	Blefe 5 graduações	Distrai um adversário em potencial, deixando-o surpreso quando o combate começa
Tiro Coordenado*	Bônus base de ataque +1	Aliados recebem +1 de bônus em ataques à distância contra adversários que você ameaça
Tiro Longo*	Bônus base de ataque +1	Reduz a penalidade devido a incrementos de distância
Trespassar*	For 13, bônus base de ataque +1	Realiza um ataque corpo a corpo adicional se o primeiro acertar
Trespassar Maior*	For 13, Trespassar, bônus base de ataque +4	Realiza um ataque corpo a corpo adicional após cada ataque corpo a corpo que acertar
Vitalidade	–	+1 Ponto de Estamina por nível de personagem e outros bônus
Vontade de Ferro	–	+2 de bônus em jogadas de Vontade
Vontade de Ferro Aprimorada	Vontade de Ferro, 5º nível de personagem	Gasta 1 Ponto de Determinação para rerrolar uma jogada de Vontade

*Este é um talento de combate e pode ser selecionado como um talento bônus de soldado.

Amador Tecnomântico

Você se arrisca a codificar a linguagem da magia.

- **Pré-requisitos:** Int 15, 5º nível de personagem, nenhum nível de tecnomante.
- **Benefício:** Escolha duas magias de tecnomante de nível 0 e uma magia de tecnomante de 1º nível. Você pode conjurar as magias de nível 0 à vontade e a magia de 1º nível uma vez por dia para cada 3 níveis de personagem que possuir. Seu nível de conjurador é igual a seu nível de personagem e o atributo chave para estas magias é Inteligência. Se posteriormente adquirir níveis de tecnomante, você perde os benefícios deste talento e pode substituí-lo por Foco em Magia ou Penetração de Magia.

Ameaça Velada

Você pode ser tão sutil que nem mesmo as pessoas que você ameaça têm certeza que estão sendo ameaçadas.

- **Pré-requisitos:** Car 15, Intimidação 1 graduação.

- **Benefício:** Quando obtiver sucesso utilizando a perícia Intimidação para coagir uma criatura, após a duração de sua atitude prestativo acabar, sua atitude em relação a você se torna indiferente em vez de hostil.

Antagonizar

Você sabe como como deixar adversários extremamente nervosos com você.

- **Pré-requisitos:** Diplomacia 5 graduações, Intimidação 5 graduações.
- **Benefício:** Como uma ação padrão, você pode antagonizar um adversário que pode vê-lo e ouvi-lo ao fazer um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD = 10 + bônus total em Sentir Motivação de seu oponente, ou 15 + 1,5 × o ND do oponente, o que for maior). Se você obtiver sucesso, o adversário fica desorientado e sofre –2 de penalidade em todos os testes de perícia por 1 rodada mais 1 rodada adicional para cada 5 em que seu resultado exceder a CD, ou até que ele realize um ataque contra você, o force a tentar uma jogada de resistência ou lhe cause dano (o que ocorrer primeiro). Uma vez que você tenha tentado antagonizar um adversário, esse adversário fica imune a esta habilidade por 24 horas. Esta é uma habilidade dependente de idioma.

Arrancada à Jato

Você é rápido a pé e pode realizar saltos enormes.

- **Benefício:** Quando corre, você se move seis vezes sua velocidade em terra. Sempre que saltar, dobre a altura e a distância que você pode saltar. Enquanto corre, você não recebe a condição desprevenido.
- **Normal:** Você se move quatro vezes sua velocidade em terra e recebe a condição desprevenido enquanto corre.

Arrastar Junto (Combate)

Você é perito em arrastar seu oponente junto quando é derrubado.

- **Benefício:** Sempre que um oponente obtiver sucesso utilizando a manobra de combate derrubar contra você, você pode tentar derrubar um oponente adjacente como uma reação.

Ataque em Movimento (Combate)

Você pode subitamente se mover até um adversário, atacar e recuar antes dele poder reagir.

- **Pré-requisitos:** Des 15, Mobilidade, bônus base de ataque +4.
- **Benefício:** Como uma ação completa, você pode se mover até sua velocidade e realizar um único ataque corpo a corpo ou manobra de combate sem provocar ataques de oportunidade do alvo de seu ataque. Você pode se mover antes e depois do ataque, mas deve se mover pelo menos 3 metros antes do ataque e a distância total que se mover não pode ser maior que sua velocidade. Você não pode usar esta habilidade para atacar um adversário que esteja adjacente a você no início de seu turno. Se tiver a característica de classe ataque ardiloso, você pode realizar o movimento de seu ataque ardiloso a qualquer momento durante seu ataque ardiloso com uma arma corpo a corpo (em vez de somente antes), sem provocar quaisquer ataques de oportunidade do alvo de seu ataque.
  Normal: Você pode se mover somente antes ou depois de atacar, não ambos.

Ataque Penetrante (Combate)

Você sabe como angular seus ataques para penetrar as defesas de seus oponentes.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +12.
- **Benefício:** Reduza as resistências a energia e redução de dano de seu alvo em 5 contra seus ataques com armas.

Atirador Escorregadio (Combate)

Você deixa poucas brechas quando realiza um ataque à distância.

- **Pré-requisitos:** Des 15, bônus base de ataque +5.
- **Benefício:** Você recebe +3 de bônus em sua Classe de Armadura contra ataques de oportunidade que provocar por realizar um ataque à distância.

Barricada (Combate)

Você é perito em criar coberturas rápidas e temporárias.

- **Pré-requisitos:** Engenharia 1 graduação.
- **Benefício:** Como uma ação de movimento, você pode acumular e reforçar objetos que são muito pequenos ou frágeis para fornecer cobertura em um único quadrado adjacente a uma cobertura. O MJ tem a palavra final sobre se há objetos próximos o suficiente para lhe permitir utilizar esta habilidade, mas a maioria dos cenários urbanos e selvagens que não sejam especificamente descritos como vazios ou estéreis têm material suficiente para permitir construir pelo menos uma barricada temporária. A barricada concede cobertura parcial contra ataques com linha de efeito que passarem por ela. Se a barricada estiver em um quadrado que já concede cobertura parcial, em vez disso ela concede cobertura normal. Para mais informações sobre cobertura, veja a página 253.

  A barricada é temporária e não particularmente durável. Quando for determinar sua duração e Pontos de Vida, trate-a como um equipamento com um nível de item igual à metade de suas graduações totais em Engenharia (mínimo 1º nível). Adicionalmente, uma vez que ela ou uma criatura adjacente a ela for atingida por um ataque, a barricada se desfaz no começo de seu turno em 1d4 rodadas (exceto se a barricada for destruída completamente pelo ataque). Normalmente não há material suficiente para você construir uma segunda barricada no mesmo espaço a menos que esteja em uma área particularmente cheia (conforme determinado pelo MJ).

Cobertura de Movimento (Combate)

Você pode utilizar disparo de cobertura para facilitar o movimento de um aliado.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1
- **Benefício:** Em vez dos benefícios normais do disparo de cobertura, você pode utilizar disparo de cobertura para conceder +4 de bônus ao próximo teste de Acrobatismo de um aliado para realizar uma acrobacia antes do fim do seu próximo turno.

Combater com Múltiplas Armas (Combate)

Você sabe como lutar com várias armas leves ao mesmo tempo e como tirar vantagem de seus vários ataques.

- **Benefício:** Quando fizer um ataque total com dois ou mais armamentos de mão ou com duas ou mais armas brancas operativas (veja página 184), reduza a penalidade por realizar um ataque total em 1.

Conjuração Ágil

Você pode se mover, conjurar uma magia e se mover de novo antes de seus adversários reagirem.

- **Pré-requisitos:** Valor de atributo chave 15, Des 15, Mobilidade, 4º nível de conjurador.
- **Benefício:** Como uma ação completa, você pode se mover até sua velocidade e conjurar uma única magia com um tempo

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

de conjuração de uma ação padrão ou menos a qualquer momento durante seu movimento. Se tiver uma habilidade sobrenatural que pode ser ativada como uma ação padrão ou menos, em vez disso você pode usar essa habilidade.

- **Normal:** Você pode se mover somente antes ou depois de conjurar uma magia, não ambos.

Conjuração em Combate (Combate)

Você deixa poucas brechas quando conjura uma magia.

- **Pré-requisitos:** Habilidade de conjurar magias de 2º nível.
- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em sua Classe de Armadura e jogadas de resistência contra ataques de oportunidade provocados por conjurar uma magia e contra ações preparadas acionadas por sua conjuração.

Crítico Aprimorado (Combate)

Ataques com sua arma escolhida são mais difíceis de evitar.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +8.
- **Benefício:** Quando você desfere um acerto crítico com uma arma, aumente a CD para resistir ao efeito crítico dessa arma em 2.

Defletir Projéteis (Combate)

Você pode utilizar suas armas brancas para defletir ataques.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +8.
- **Benefício:** Quando fosse ser atingido por um ataque à distância de uma arma ou magia que causa dano cinético ou de energia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação para realizar uma jogada de ataque com uma arma branca não-arcaica que causa a mesma categoria geral de dano (cinético ou de energia) com +5 de bônus. Se sua jogada de ataque for maior que a jogada de ataque que lhe acertou, você deflete o ataque com sua arma e ele te erra. Isto não funciona contra ataques em área, mesmo contra ataques em área que têm jogadas de ataque, como armas de rajada, e você não pode usar esta reação se não for capaz de realizar um ataque com uma arma apropriada.

Determinação Extra

Sua determinação é mais forte que da maioria.

- **Pré-requisitos:** 5º nível de personagem.
- **Benefício:** Você tem 2 Pontos de Determinação adicionais em sua reserva.

Disparo Inamistoso (Combate)

Você pode enganar adversários para dispararem em um alvo não pretendido.

- **Pré-requisitos:** Blefe 5 graduações.
- **Benefício:** Como uma reação quando um atacante realizar um ataque à distância contra você e errar, você pode realizar um teste de Blefe para redirecionar o ataque para um alvo diferente. O novo alvo deve estar adjacente a você e na linha de visão e linha de efeito do atacante original. A CD para este teste é igual a 10 + o bônus de Sentir Motivação total do alvo, ou 15 + 1,5 × o ND do atacante, o que for maior. Você não pode escolher 10 neste teste. Se você obtiver sucesso, o atacante original rerrola a jogada de ataque (veja página 243) com os mesmos bônus contra a Classe de Armadura apropriada do novo alvo.

  Uma vez que uma criatura tenha observado você utilizar este talento, mesmo se essa criatura não estiver próxima do atacante ou do novo alvo, você não pode utilizar este talento para tentar redirecionar ataques dessa criatura por 24 horas.

Disparo Supressivo (Combate)

Você pode utilizar armas automáticas para criar um cone de disparo de cobertura ou de distração.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1, proficiência com armas pesadas.
- **Benefício:** Como uma ação completa, você pode utilizar uma arma à distância com a propriedade automática para fornecer disparo de cobertura ou de distração em um cone com um alcance igual à metade do incremento de distância da arma. Você deve gastar 10 cargas ou balas de munição para utilizar esta habilidade. Decida se você está fornecendo disparo de cobertura ou de distração. Faça uma única jogada de ataque à distância com +4 de bônus e compare-a à CA de todas as criaturas na área. Qualquer criatura com uma CA igual ou menor que sua jogada de ataque é afetada pelo efeito selecionado. Se você selecionar disparo de cobertura, escolha um único aliado que recebe o bônus do disparo de cobertura em sua CA.

Distração

Você pode atrair atenção em sua direção, permitindo que seus aliados desapareçam.

- **Benefício:** Quando obtiver sucesso utilizando Blefe para criar uma distração, você pode permitir que um aliado faça um teste de Furtividade para se esconder (em vez de você tentar se esconder). Você pode tentar permitir que vários aliados utilizem Furtividade para se esconder, mas sofre –5 de penalidade em seu teste de Blefe para cada aliado após o primeiro e, em uma falha, nenhum aliado pode tentar se esconder.
- **Normal:** Utilizar Blefe para criar uma distração permite somente você realizar um teste de Furtividade para se esconder.

Duro de Matar

Você é especialmente difícil de matar. Seus ferimentos se estabilizam rapidamente quando você está gravemente ferido.

- **Benefício:** Quando estiver morrendo, você pode gastar os Pontos de Determinação requeridos para se estabilizar e 1 Ponto de Determinação para permanecer em combate (recuperando 1 Ponto de Vida) na mesma rodada.
- **Normal:** Você deve usar Pontos de Determinação para se estabilizar e para permanecer em combate em rodadas separadas.

Especialista em Medicina

Você é um especialista em ciências médicas e em cuidar dos doentes.

- **Pré-requisitos:** Ciências Biológicas 1 graduação, Ciências Naturais 1 graduação, Medicina 1 graduação.
- **Benefício:** Você pode utilizar a perícia Medicina em conjunto com uma bandagem medicinal ou carne em spray para tratar ferimentos mortais como uma ação completa. Se tiver uma habilidade que lhe permita tratar ferimentos mortais com maior frequência mas com uma janela de tempo maior (tal como a aptidão de especialidade cirurgião de um emissário), você não pode utilizar este talento para utilizar essa habilidade mais rapidamente. Quando utilizado desta maneira, a bandagem medicinal ou carne em spray não executa qualquer de suas funções normais. Você também pode utilizar a perícia Medicina para providenciar tratamento de longo prazo com apenas um kit médico.
- **Normal:** Leva 1 minuto para tratar ferimentos mortais, e tratamento de longo prazo requer uma baia medicinal ou laboratório médico.

Especialização em Armas (Combate)

Você sabe como causar o dano total de um tipo de arma que sua classe normalmente não utiliza.

- **Pré-requisitos:** 3º nível de personagem, proficiência com o tipo de arma selecionado.
- **Benefício:** Escolha um tipo de arma (armamento de mão, armamento longo, armamento pesado e etc.). Você adquire especialização nesse tipo de arma, o que significa que você soma seu nível de personagem ao dano com o tipo de arma selecionado, ou metade de seu nível de personagem para armamento pequeno ou armas brancas operativas. Você nunca pode ter especialização em granadas.

Especialização em Armas Versátil (Combate)

Você sabe como tirar o máximo dos tipos de armas que sua classe normalmente não utiliza.

- **Pré-requisitos:** Especialização em Armas, 3º nível de personagem.
- **Benefício:** Você adquire especialização (veja página 242) em todas as armas com as quais é proficiente que podem ser selecionadas com Especialização em Armas.

Estocada (Combate)

Você pode golpear adversários que normalmente estariam fora de seu alcance.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +6.
- **Benefício:** Você pode aumentar o alcance de suas armas corpo a corpo em 1,5 metros até o final de seu turno sofrendo –2 de penalidade em sua Classe de Armadura até o início de seu próximo turno. Você deve decidir utilizar esta habilidade antes de realizar quaisquer ataques na rodada.

Falha Amplificada (Combate)

Você pode criar distrações súbitas com dispositivos tecnológicos.

- **Pré-requisitos:** Computação 3 graduações, Intimidação 3 graduações.
- **Benefício:** Como uma ação padrão, você pode introduzir um vírus de ação rápida em dispositivos tecnológicos próximos para brevemente fazê-los entrar em mau funcionamento de formas surpreendentes e barulhentas. Você pode utilizar esta habilidade em uma criatura alvo por nível de personagem, desde que duas delas não estejam a mais de 9 metros entre si. Cada alvo deve estar carregando dispositivos tecnológicos ou ao alcance da visão e audição de tais dispositivos. Embora a localização de tais dispositivos seja decisão do MJ, a maioria dos espaços públicos (à parte de áreas subdesenvolvidas tecnologicamente) contém tecnologia suficiente para este talento funcionar. Sua falha desativa alarmes, faz dispositivos automatizados pifarem, monitores piscarem com luz forte e assim por diante. Com um teste bem-sucedido de Computação (CD = 15 + 1 por alvo + 1,5 × o ND do alvo de maior ND), todos os alvos ficam abalados por 1 rodada mais 1 rodada adicional para cada 5 em que seu resultado exceder a CD.

  Uma vez que você tenha mirado uma criatura com este talento, esse adversário fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Ferir Mortos-Vivos

Você pode utilizar canalizar cura para ferir mortos-vivos.

- **Pré-requisitos:** Poder de conexão canalizar cura, 1º nível de místico.
- **Benefício:** Quando usar canalizar cura, você pode gastar um espaço de magia de místico do maior nível que puder conjurar para também causar dano igual à quantidade de cura a todos os adversários mortos-vivos na área. Os mortos-vivos podem tentar uma jogada de Vontade para reduzir o dano à metade, contra sua CD usual de poderes de conexão.

Fintar Aprimorado (Combate)

Você é habilidoso em enganar seus oponentes em combate.

- **Benefício:** Você pode utilizar Blefe para fintar em combate como uma ação de movimento.

Fintar Maior (Combate)

Você é habilidoso em enganar seus oponentes em combate.

- **Pré-requisitos:** Fintar Aprimorado, bônus base de ataque +6.
- **Benefício:** Sempre que você obtiver sucesso para fintar em combate, o adversário recebe a condição desprevenido até o final de seu próximo turno.

Foco em Armas (Combate)

Você aumentou seu treinamento com um tipo particular de arma, tornando mais fácil acertar com esse tipo arma.

- **Pré-requisitos:** Proficiência com o tipo de arma selecionado.
- **Benefício:** Escolha um tipo de arma (armamento de mão, armamento longo, armamento pesado e etc.). Você recebe +1 de bônus em jogadas de ataque com esse tipo de arma. Se seu bônus base de ataque for pelo menos 3 pontos menor que seu nível de personagem (ou seu nível de classe de seu mecânico, se for um drone), em vez disso você recebe +2 de bônus.

Foco em Armas Versátil (Combate)

Sua precisão se aplica a todas as armas com as quais você é proficiente.

- **Pré-requisitos:** Foco em Arma (qualquer).
- **Benefício:** Os benefícios do talento Foco em Arma se estendem a todas as armas com as quais você é proficiente.

Foco em Magia

Através de estudo cuidadoso, você desenvolveu método para tornar suas magias mais difíceis de resistir.

- **Pré-requisitos:** Habilidade de conjurar magias, 3º nível de conjurador.
- **Benefício:** A CD das magias que você conjura aumenta em 1. No 11º nível, a CD de suas magias aumenta em 2 e, no 17º nível, a CD de suas magias aumenta em 3. Este bônus não se aplica a habilidades similares a magia.

Foco em Perícia

Você é particularmente habilidoso em uma determinada perícia.

- **Benefício:** Escolha uma perícia. Você recebe +3 de bônus de intuição em testes envolvendo a perícia escolhida.
- **Especial:** Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar este talento, ele se aplica a uma nova perícia.

Fuzilada (Combate)

Você utiliza seus vários membros para lançar uma saraivada de fogo.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1, quatro ou mais braços.
- **Benefício:** Como um ataque total quando está empunhando quatro ou mais armamentos de mão idênticos, você pode dispará-los simultaneamente para duplicar os efeitos de uma arma automática (veja página 180). Você usa toda a munição em todos os armamentos de mão utilizados e trata isto como um ataque em modo automático. Some toda a munição gasta de seus armamentos de mão quando estiver determinando o número máximo de criaturas que você pode atingir.

Golpe Desarmado Aprimorado (Combate)

Você treinou para seus tornar seus ataques desarmados letais e golpear com chutes, cabeçadas e ataques similares.

- **Benefício:** O dano de seu ataque desarmado aumenta para 1d6 no 4º nível, 2d6 no 8º nível, 3d6 no 12º nível, 5d6 no 15º nível e 7d6 no 20º nível. Você ameaça quadrados com seu alcance natural com seus golpes desarmados mesmo quando não tiver uma mão livre para um golpe desarmado. Se estiver imobilizado, emaranhado ou incapaz de utilizar as pernas (ou quaisquer apêndices que tiver no lugar de pernas, conforme apropriado), você perde a habilidade de realizar golpes desarmados sem suas mãos. Quando realizar um golpe desarmado sem suas mãos, você não pode utilizar tais ataques para manobras de combate ou habilidades similares – somente para causar dano.
- **Normal:** Você não ameaça quaisquer quadrados com ataques desarmados e deve ter uma mão livre para realizar um ataque desarmado.

Golpe Místico (Combate)

Seu poder mágico flui em suas armas.

- **Pré-requisitos:** Habilidade de conjurar magias.
- **Benefício:** Seus ataques corpo a corpo e à distância contam como mágicos para os propósitos de superar redução de dano e outras situações, tais como atacar criaturas incorpóreas.

Grande Fortitude

Você é resistente a doenças, venenos e outros males.

- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em jogadas de Fortitude.

Grande Fortitude Aprimorada

Você é mais resistente a doenças, venenos e perigos.

- **Pré-requisitos:** Grande Fortitude, 5º nível de personagem.
- **Benefício:** Você pode gastar 1 PD para rerrolar uma jogada de Fortitude fracassada (veja página 243).

Guarda-Costas (Combate)

Você pode tentar proteger aliados próximos de ataques que os miram.

- **Benefício:** Como uma reação, quando um aliado adjacente é atacado, você pode conceder a esse aliado +2 de bônus de circunstância em sua CA contra esse ataque; se o fizer, você sofre –2 de penalidade em sua própria Classe de Armadura até o início de seu próximo turno.

Impedir Movimento (Combate)

Você pode parar adversários que tentem passar por você.

- **Benefício:** Quando um adversário provocar um ataque de oportunidade por sair de um quadrado que você ameaça, você pode tentar um ataque corpo a corpo como uma reação contra a Classe de Armadura Cinética desse adversário +8. Se for bem-sucedido, o inimigo não pode mais se mover pelo resto de seu turno. O inimigo ainda pode realizar o resto de suas ações, mas não pode sair desse quadrado.

Impedir Movimento Aprimorado (Combate)

Você é particularmente habilidoso em evitar que adversários se movam.

- **Pré-requisitos:** Impedir Movimento.
- **Benefício:** Você recebe +4 de bônus em sua jogada de ataque corpo a corpo para Impedir Movimento.

Indício de Conexão

Você ganha um pouquinho de poder místico.

- **Pré-requisitos:** Sab 15, 5º nível de personagem, nenhum nível de místico.
- **Benefício:** Escolha duas magias de místico de nível 0 e uma magia de místico de 1º nível. Você pode conjurar as magias de nível 0 à vontade e a magia de 1º nível uma vez por dia para cada 3 níveis de personagem que possuir. Seu nível de conjurador é igual a seu nível de personagem, e o atributo chave para estas magias é Sabedoria. Se posteriormente adquirir níveis de místico, você perde os benefícios deste talento e pode substituí-lo por Foco em Magia ou Penetração de Magia.

Iniciativa Aprimorada (Combate)

Seus reflexos rápidos lhe permitem reagir rapidamente ao perigo.

- **Benefício:** Você recebe +4 de bônus em testes de iniciativa.

Jóquei Aéreo

Você pode tirar o máximo de tecnologias de voo.

- **Pré-requisitos:** Pilotagem 5 graduações.
- **Benefício:** Quando estiver utilizando um dispositivo para voar (incluindo itens mágicos, mas não magias ou voo natural), sua velocidade de voo aumenta em 3 metros. Se estiver operando um veículo voador, sua velocidade de voo aumenta em 3 metros (embora isto não tenha impacto em sua velocidade total ou velocidade de movimento de viagem). Quando estiver na função de piloto de uma nave especial em combate, a velocidade de sua nave aumenta em 1.

Levantar Rapidamente (Combate)

Você pode se levantar muito rapidamente.

- **Pré-requisitos:** Acrobatismo 1 graduação.
- **Benefício:** Você pode se levantar de prostrado como uma ação rápida, em vez de uma ação de movimento.

Ligeiro (Combate)

Você é mais rápido que a maioria.

- **Benefício:** Enquanto estiver vestindo uma armadura leve ou nenhuma armadura, sua velocidade em terra aumenta em 3 metros. Quando estiver atravancado, em vez disso seu deslocamento em terra aumenta em somente 1,5 metros. Quando estiver sobrecarregado, sua velocidade é reduzida para 3 metros.

Luta Adaptativa (Combate)

Você pode ajustar seu estilo de luta para condizer com condições específicas durante o combate.

- **Pré-requisitos:** Três ou mais talentos de combate.
- **Benefício:** Selecione três talentos de combate que você não possui, mas cujos pré-requisitos atenda. Uma vez por dia, como uma ação de movimento, você pode recebe o benefício de um destes talentos por 1 minuto. Cada vez que receber um nível, você pode substituir um destes três talentos selecionados por um talento diferente que não possui, mas que atende aos pré-requisitos.

Lutar às Cegas (Combate)

Você é habilidoso em atacar oponentes que não pode ver claramente.

- **Benefício:** Em corpo a corpo, toda vez que errar devido a ocultação (veja página 254), você pode rerrolar sua rolagem percentual de chance de erro para ver se realmente acerta (veja página 243).

Você não fica desprevenido contra ataques corpo a corpo de criaturas que não pode ver e pode recuar contra criatura que não percebe. Você não precisa fazer testes de Acrobatismo para se mover sua velocidade total quando cego.

Magia Penetrante

Você sabe como conjurar magias para que elas penetrem as defesas de seus oponentes.

- **Pré-requisitos:** Habilidade de conjurar magias de 4º nível.
- **Benefício:** Reduza as resistências a energia e redução de dano de seu alvo em 5 contra o dano de suas magias.

Manobra de Combate Aprimorada (Combate)

Você é particularmente habilidoso com uma manobra de combate específica.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Escolha uma manobra de combate (agarrar, derrubar, desarmar, empurrar, fender, reposicionar ou trapacear). Você recebe +4 de bônus em sua jogada de ataque para resolver essa manobra de combate.
- **Especial:** Você pode selecionar Manobra de Combate Aprimorada várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar este talento, ele se aplica a uma nova manobra de combate.

Marcação Cerrada (Combate)

Você pode encurtar a distância quando um adversário tenta se afastar.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Sempre que um adversário adjacente tentar realizar um passo cauteloso para se afastar de você, você também pode realizar um passo cauteloso como uma reação desde que fique adjacente ao adversário que acionou esta habilidade.

Marcação Cerrada com Ataque (Combate)

Quando um adversário tentar se afastar, você pode segui-lo e realizar um ataque de oportunidade.

- **Pré-requisitos:** Des 13, Marcação Cerrada, bônus base de ataque +6.
- **Benefício:** Quando utilizar o talento Marcação Cerrada para seguir um adversário adjacente, você pode se mover até 3 metros. Você também pode realizar um ataque de oportunidade contra o adversário, ou esperar para ver se o adversário provoca outro ataque de oportunidade a qualquer momento antes do final de seu turno. De qualquer maneira, este ataque de oportunidade não conta no número de ações que você pode normalmente realizar a cada rodada; ele é parte da reação de Marcação Cerrada.

Mergulhar para Evadir (Combate)

Você sabe como mergulhar para fora da área de um efeito.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de Reflexos +2.
- **Benefício:** Quando tentar uma jogada de Reflexos contra um ataque ou efeito de área, você pode escolher cair prostrado em um quadrado adjacente e rolar sua jogada de Reflexos duas vezes (usando o melhor resultado dos dois). Se você estiver em um quadrado ameaçado, este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente.

Mestre Construtor

Você pode construir coisas mais rapidamente que a maioria.

- **Pré-requisitos:** Ciências Biológicas, Computação, Engenharia, Ciências Naturais, Misticismo ou a Profissão apropriada 5 graduações.
- **Benefício:** Escolha uma perícia que lhe permite construir itens na qual você tem o número requerido de graduações. Quando criar itens utilizando essa perícia, você gasta metade do tempo normal.
- **Especial:** Você pode selecionar Mestre Construtor várias vezes. Cada vez que o fizer, ele se aplica a uma perícia diferente que atende ao pré-requisito do número de graduações.

Mestre Escalador

Você pode escalar tão bem quanto um macaco ou uma aranha.

- **Pré-requisitos:** Atletismo 5 graduações.
- **Benefício:** Você adquire uma velocidade de escalada igual à sua velocidade em terra.

Mestre Nadador

Você pode nadar tão bem quanto um peixe.

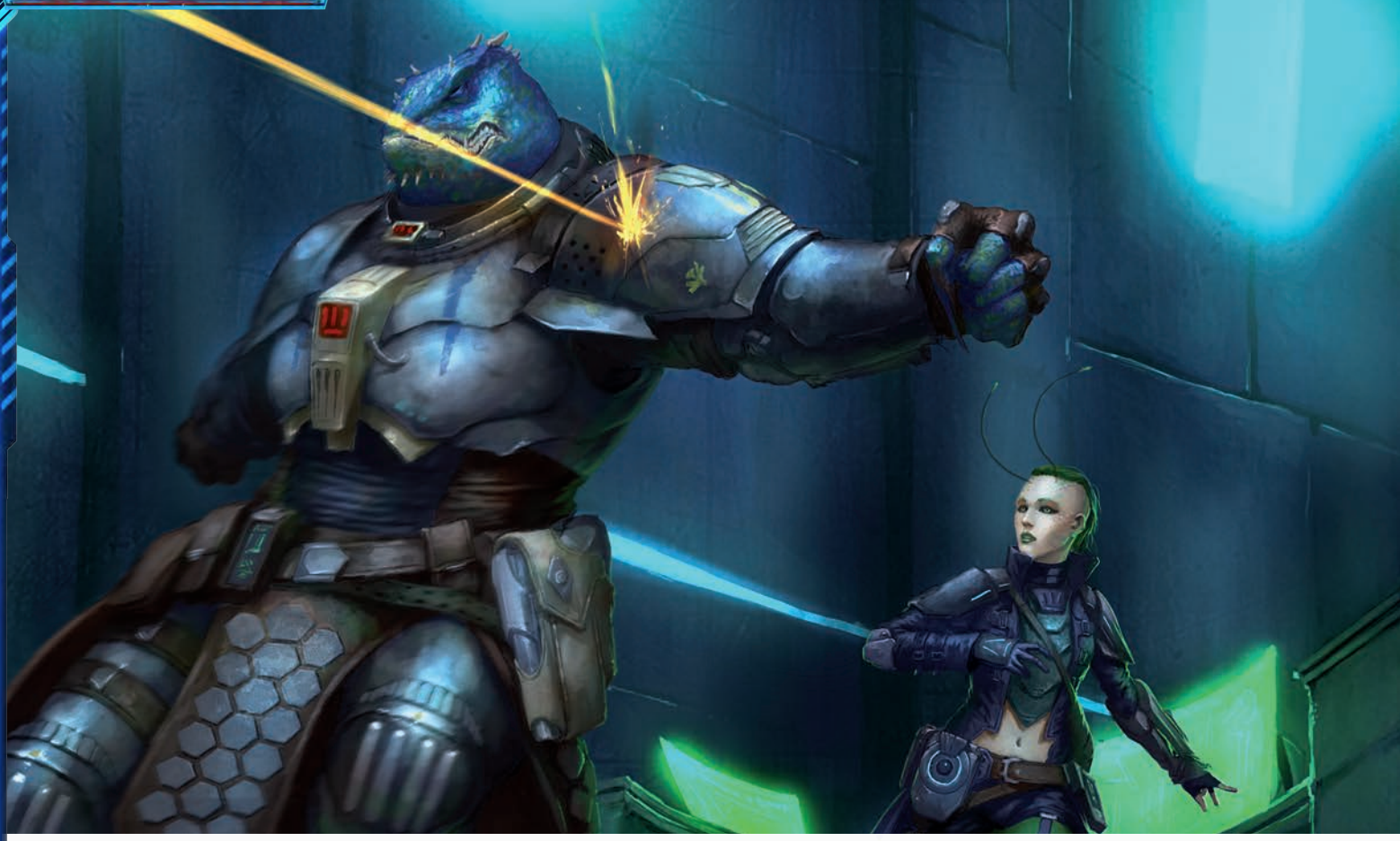
- **Pré-requisitos:** Atletismo 5 graduações.
- **Benefício:** Você adquire uma velocidade de natação igual à sua velocidade em terra.

Mira Letal (Combate)

Você pode golpear os pontos fracos de seus inimigos e causar mais dano.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Quando realizar a ação ataque ou ataque total com armas (incluindo a manifestação solar de um solariano, mas não magias ou outras habilidades especiais de qualquer tipo), você pode sofrer –2 de penalidade em suas jogadas de ataque. Se o fizer, esses ataques causam dano adicional igual à metade de seu bônus base de ataque (mínimo 1).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER



Mobilidade (Combate)

Você pode passar facilmente por adversários perigosos.

- **Pré-requisitos:** Des 13.
- **Benefício:** Você recebe +4 de bônus em sua Classe de Armadura contra ataques de oportunidade que provocar por sair de um quadrado ameaçado.

Movimentos Ágeis (Combate)

Você pode se mover por um único obstáculo com facilidade.

- **Pré-requisitos:** Des 15.
- **Benefício:** Você pode se mover até 6 metros em terreno difícil por rodada como se fosse terreno normal. Este talento lhe permite realizar um passo cauteloso em terreno difícil.

Na Frente do Perigo (Combate)

Você se coloca no caminho do perigo para salvar seus aliados.

- **Pré-requisitos:** Guarda-Costas.
- **Benefício:** Quando um ataque acerta um aliado que você tenha aumentado a Classe de Armadura com o talento Guarda-Costas, você pode interceptar o ataque. Você sofre todo o dano e efeitos associados desse ataque e, uma vez que intercepte o ataque, nenhuma outra habilidade pode redirecioná-lo. Esta habilidade não requer uma ação, mas você pode interceptar somente um ataque desta maneira por rodada.

Passo Lateral (Combate)

Você pode se reposicionar após um adversário errar um golpe.

- **Pré-requisitos:** Des 15, Mobilidade ou característica de classe ataque ardiloso.
- **Benefício:** Sempre que um oponente lhe errar com um ataque corpo a corpo, você pode realizar um passo cauteloso como uma reação, desde que permaneça na área ameaçada desse oponente. Se realizar este passo, você não pode realizar um passo cauteloso durante seu próximo turno. Se realizar uma ação para se mover durante seu próximo turno, subtraia 1,5 metros de seu movimento total.

Passo Lateral Aprimorado (Combate)

Você mantém sua mobilidade quando desvia lateralmente dos ataques corpo a corpo de adversários.

- **Pré-requisitos:** Des 17, Mobilidade ou característica de classe ataque ardiloso, Passo Lateral.
- **Benefício:** Após desviar de um ataque errado de um oponente utilizando o talento Passo Lateral, você ainda pode realizar um passo cauteloso durante seu próximo turno, ou pode se mover até sua velocidade total se realizar uma ação para se mover durante seu próximo turno.
- **Normal:** Se utilizar o talento Passo Lateral, você não pode realizar um passo cauteloso e seu movimento é reduzido em 1,5 metros durante seu próximo turno.

Penetração de Magia

Suas magias atravessam resistência a magia mais facilmente que as de outros conjuradores.

- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em testes de nível de conjurador para superar a resistência a magia de uma criatura (veja página 264).

Penetração de Magia Maior

Suas magias atravessam resistência a magia muito mais facilmente que a maioria.

- **Pré-requisitos:** Penetração de Magia.

- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em testes de nível de conjurador para superar a resistência a magia de uma criatura. Este bônus se acumula com o bônus de Penetração de Magia.

Poder Psíquico Menor

Você tem uma pequena habilidade psíquica natural.

- **Pré-requisitos:** Car 11.
- **Benefício:** Selecione uma das seguintes magias de nível 0: *luzes dançantes*, *mão psicocinética*, *mensagem telepática* ou *projétil telecinético*. Você pode conjurar esta magia três vezes por dia como uma habilidade similar a magia, utilizando seu nível de personagem como seu nível de conjurador.
- **Especial:** Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma magia diferente da lista.

Poder Psíquico

Você tem uma habilidade psíquica natural.

- **Pré-requisitos:** Car 13, Poder Psíquico Menor, 4º nível de personagem.
- **Benefício:** Selecione uma das seguintes magias de 1º nível: *compreender idiomas*, *detectar pensamentos* ou *vínculo mental*. Você pode conjurar esta magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, utilizando seu nível de personagem como seu nível de conjurador.
- **Especial:** Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma magia diferente da lista.

Poder Psíquico Maior

Você tem uma significante habilidade psíquica natural.

- **Pré-requisitos:** Car 15, Poder Psíquico Menor, Poder Psíquico, 7º nível de personagem.
- **Benefício:** Selecione uma das seguintes magias de 2º nível: *augúrio* ou *condição*. Você pode conjurar esta magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, utilizando seu nível de personagem como seu nível de conjurador.

Proficiência com Armas Brancas Avançadas (Combate)

Você sabe como utilizar armas brancas avançadas.

- **Pré-requisitos:** Proficiência com armas brancas básicas.
- **Benefício:** Você adquire proficiência com armas brancas avançadas (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Armas Brancas Básicas (Combate)

Você sabe como utilizar armas brancas básicas.

- **Benefício:** Você adquire proficiência com armas brancas básicas (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Arma Especial (Combate)

Você sabe como utilizar uma arma especial.

- **Pré-requisitos:** Proficiência com armas brancas básicas ou armamento de mão (veja abaixo).
- **Benefício:** Você adquire proficiência com uma única arma especial à sua escolha (veja Proficiência com Armas na página 243). Se a arma especial que escolher for uma arma branca, você deve ter proficiência com armas brancas básicas. Se a arma especial que escolher for uma arma à distância, você deve ter proficiência com armamento de mão. Se um conjunto de armas especiais forem modelos diferentes da mesma arma, proficiência em tal arma concede proficiência com todas as armas no conjunto.
- **Especial:** Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o fizer, você deve selecionar uma arma especial diferente.

Proficiência com Armaduras Energizadas (Combate)

Você sabe como utilizar armaduras energizadas.

- **Pré-requisitos:** For 13, bônus base de ataque +5, proficiência com armaduras leves e pesadas.
- **Benefício:** Você adquire proficiência com armaduras energizadas (veja Proficiência com Armaduras na página 243).

Proficiência com Armaduras Leves (Combate)

Você sabe como utilizar armaduras leves.

- **Benefício:** Você adquire proficiência com armaduras leves (veja Proficiência com Armaduras na página 243).

Proficiência com Armaduras Pesadas (Combate)

Você sabe como utilizar armaduras pesadas.

- **Pré-requisitos:** For 13, proficiência com armaduras leves.
- **Benefício:** Você adquire proficiência com armaduras pesadas (veja Proficiência com Armaduras na página 243).

Proficiência com Armamento de Atirador (Combate)

Você sabe como utilizar armamento de atirador.

- **Benefício:** Você adquire proficiência com armamento de atirador (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Armamento Longo (Combate)

Você sabe como utilizar armamento longo.

- **Pré-requisitos:** Proficiência com armamento de mão.
- **Benefício:** Você adquire proficiência com armamento longo (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Armamento de Mão (Combate)

Você sabe como utilizar armamento de mão.

- **Benefício:** Você adquire proficiência com armamento de mão (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Armamento Pesado (Combate)

Você sabe como utilizar armamento pesado.

- **Pré-requisitos:** For 13, proficiência com armamento de mão e armamento longo.
- **Benefício:** Você adquire proficiência com armamento pesado (veja Proficiência com Armas na página 243).

Proficiência com Granadas (Combate)

Você sabe como utilizar granadas.

- **Benefício:** Você adquire proficiência com granadas (veja Proficiência com Armas na página 243).

Puxar o Pino (Combate)

Você pode ativar a granada de um adversário.

- **Pré-requisitos:** Manobra de Combate Aprimorada (desarmar).
- **Benefício:** Quando obtiver sucesso na manobra de combate desarmar contra um adversário que você saiba que tem granadas, em vez de desarmar uma arma do adversário, você pode ativar uma granada em posse dele. Você pode ativar somente uma granada que está preparada para ser sacada e arremessada (não pode, por exemplo, ativar uma granada armazenada em uma mochila). A granada explode ao final de seu turno atual, exceto se tiver um fusível de retardo que a faça explodir 1 rodada ou mais após ser ativada.

  O adversário sofre –2 de penalidade à jogada de resistência contra esta granada e a explosão da granada tem metade de sua área normal.

Refletir Projéteis (Combate)

Você pode utilizar suas armas brancas para redirecionar ataques.

- **Pré-requisitos:** Defletir Projéteis, bônus base de ataque +16.
- **Benefício:** Quando obtiver sucesso para defletir um ataque com o talento Defletir Projéteis, você pode gastar 1 Ponto de Determinação adicional para redirecionar o ataque a um alvo a até 18 metros para o qual você tenha linha de efeito. Faça um ataque à distância com –4 de penalidade contra a Classe de Armadura apropriada do novo alvo. Se seu ataque for bem-sucedido, o alvo é ferido como se fosse o alvo do ataque original.

Reflexos Rápidos

Você tem reflexos mais rápidos que o normal.

- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em jogadas de Reflexos.

Reflexos Rápidos Aprimorado

Você tem uma aptidão para evitar os perigos ao seu redor.

- **Pré-requisitos:** Reflexos Rápidos, 5º nível de personagem.
- **Benefício:** Você pode gastar 1 PD para rerrolar uma jogada de Reflexos fracassada (veja página 243).

Resistência Melhorada

Você treinou seu corpo para resistir a um tipo específico de dano.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +4.
- **Benefício:** Escolha dano cinético ou ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Se escolher dano cinético, você adquire redução de dano igual a seu bônus base de ataque. Se escolher ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, você adquire resistência a energia contra esse tipo de energia igual a seu bônus base de ataque.

Revidar Golpe (Combate)

Você pode golpear adversários que lhe atacarem utilizando o alcance superior deles mirando em seus membros ou armas quando vêm em sua direção.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Você pode preparar uma ação para realizar um ataque corpo a corpo contra um adversário que lhe atacar com uma arma branca, mesmo se esse adversário não estiver em seu alcance.

Ruína da Magia

Sua mente e corpo são fortificados contra magia.

- **Pré-requisitos:** Incapacidade de conjurar magias ou usar habilidades similares a magia.
- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus de intuição em jogadas de resistência contra magias e habilidades similares a magia. Se a qualquer momento adquirir a habilidade de conjurar magias ou usar habilidades similares a magia, você perde os benefícios deste talento e pode substituí-lo por Grande Fortitude, Reflexos Rápidos ou Vontade de Ferro, ou pela versão aprimorada de um desses talentos se atender aos pré-requisitos.

Saque Rápido (Combate)

Você pode sacar armas mais rápido que a maioria.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Você pode sacar uma arma como uma ação rápida. Adicionalmente, quando realizar um ataque utilizando uma arma de arremesso com a ação ataque ou ataque total, você pode sacar a arma como parte da ação de realizar o ataque com ela. Você pode sacar uma arma escondida (veja Prestidigitação na página 147) como uma ação de movimento.
- **Normal:** Você pode sacar uma arma como uma ação de movimento, ou (se seu bônus base de ataque for +1 ou superior) como parte de uma ação de movimento, e pode sacar uma arma escondida como uma ação padrão.

Saraivada Inicial (Combate)

Seus disparos à distância deixam seu adversário desorientado e vulnerável a seu próximo ataque corpo a corpo.

- **Benefício:** Sempre que você causar dano em um oponente com um ataque à distância em seu primeiro turno em um combate, você recebe +2 de bônus de circunstância em sua próxima jogada de ataque contra esse oponente. Esta ataque corpo a corpo deve ocorrer antes do final de seu próximo turno.

Sinergia em Perícias

Você entende como duas perícias funcionam bem juntas.

- **Benefício:** Escolha duas perícias. Estas perícias se tornam perícias de classe para você. Se uma ou ambas já forem perícias de classe, em vez disso você recebe +2 de bônus de intuição nos testes dessas perícias.
- **Especial:** Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar este talento, ele se aplica a duas perícias diferentes.

Tagarela

Você pode desconcertar um adversário com tagarelice para disfarçar o começo da batalha.

- **Pré-requisitos:** Blefe 5 graduações.
- **Benefício:** Você pode distrair uma criatura com uma barragem confusa de palavras, fazendo-a ficar surpresa no início do combate. Você pode utilizar esta habilidade somente em uma criatura com quem é capaz de conversar (ele deve ser capaz de vê-lo ou ouvi-lo e entender suas palavras) antes do começo do combate e deve continuar a conversar com ela até o combate começar. Você não pode utilizar esta habilidade se for um dos instigadores do combate ou se não estiver ciente do início do combate.

  Quando o MJ declarar que o combate começou, mas antes da iniciativa ser rolada, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para realizar um teste de Blefe contra uma única criatura que esta habilidade pode afetar. A CD é igual a 15 + o bônus de Percepção total do alvo, ou 20 + 1,5 × o ND do alvo, o que for maior. Se seu teste for bem-sucedido, a criatura alvo é considerada desatenta do início do combate, permitindo que outras criaturas (incluindo você mesmo) ajam em uma rodada surpresa. Uma vez que tenha tentado utilizar esta habilidade em uma criatura, seja bem-sucedido ou não, ela fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Tiro Coordenado (Combate)

Você pode manobra um adversário para ficar na linha direta dos disparos de um aliado.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Quando você estiver ameaçando um adversário com uma arma branca, qualquer aliado que tiver linha de visão para esse adversário recebe +1 de bônus em jogadas de ataque à distância contra esse adversário, desde que você não conceda cobertura a ele.

Tiro Longo (Combate)

Você permanece preciso em longas distâncias.

- **Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Você sofre somente –1 de penalidade por incremento de distância completo entre você e seu alvo quando utiliza uma arma à distância.
- **Normal:** Você sofre somente –2 de penalidade por incremento de distância completo entre você e seu alvo.

Tiro em Movimento (Combate)

Você pode se mover, disparar uma arma à distância e se mover de novo antes de seus adversários reagirem.

- **Pré-requisitos:** Des 15, Mobilidade, bônus base de ataque +4.
- **Benefício:** Como uma ação completa, você pode se mover até sua velocidade e realizar um único ataque à distância a qualquer momento durante seu movimento. Se tiver a característica de classe ataque ardiloso, você pode realizar o movimento de seu ataque ardiloso a qualquer momento durante seu ataque ardiloso (veja página 93) com uma arma à distância (em vez de somente antes).
- **Normal:** Você pode se mover somente antes ou depois de atacar com uma arma à distância, não ambos.

Tiro em Retirada (Combate)

Você é um escaramuçador especialista e é capaz de dar um tiro final enquanto recua.

- **Pré-requisitos:** Des 15, Mobilidade, Tiro em Movimento, bônus base de ataque +6.
- **Benefício:** Quando usar a ação recuar, você pode realizar um único ataque à distância a qualquer momento durante seu movimento. Se tiver a característica de classe ataque ardiloso e estiver utilizando uma arma apropriada, você pode somar o dano de seu ataque ardiloso ao ataque feito enquanto recuar. Uma vez que usar esta habilidade, você não pode usá-la novamente até a próxima vez que recuperar Pontos de Estamina com um descanso de 10 minutos.

Trespassar (Combate)

Você pode golpear dois adversários adjacentes com um único movimento.

- **Pré-requisitos:** For 13, bônus base de ataque +1.
- **Benefício:** Como uma ação padrão, você pode realizar um único ataque corpo a corpo contra um adversário em seu alcance. Se acertar, você causa dano normalmente e pode realizar um ataque corpo a corpo adicional (utilizando seu bônus base de ataque total) contra um adversário que estiver adjacente ao primeiro e também em seu alcance. Você pode realizar somente um ataque adicional por rodada com este talento. Quando utiliza este talento, você sofre –2 de penalidade em sua Classe de Armadura até seu próximo turno.

Trespassar Maior (Combate)

Você pode atingir muitos adversários adjacentes com um único golpe.

- **Pré-requisitos:** For 13, Trespassar, bônus base de ataque +4.
- **Benefício:** Se golpear um segundo alvo com o talento Trespassar, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para realizar um ataque corpo a corpo contra cada adversário subsequente que estiver dentro de seu alcance e adjacente a você e ao seu último alvo, desde que tenha acertado o adversário anterior. Você não pode atacar um mesmo adversário mais de uma vez durante esta ação de ataque

Vitalidade

Você tem uma resiliência física superior e condições severas ou esforços duradouros não lhe cansam facilmente.

- **Benefício:** Para cada nível de personagem que tiver (e sempre que adquirir um novo nível), você adquire 1 Ponto de Estamina. Além disso, você recebe +4 de bônus em testes de Constituição para continuar correndo, evitar dano de uma marcha forçada, prender a respiração e evitar dano de fome ou sede. Você também recebe +4 de bônus em jogadas de resistência de Fortitude para evitar sofrer dano de ambientes quentes ou frios, para suportar os efeitos nocivos de atmosferas densas ou rarefeitas, para evitar asfixiar quando respirar em fumaça pesada e para evitar ficar fatigado devido à privação do sono.

Vontade de Ferro

Você é mais resistente a efeitos mentais.

- **Benefício:** Você recebe +2 de bônus em jogadas de resistência de Vontade.

Vontade de Ferro Aprimorada

Sua clareza de pensamentos lhe permite resistir a ataques mentais.

- **Pré-requisitos:** Vontade de Ferro, 5º nível de personagem.
- **Benefício:** Você pode gastar 1 PD para rerrolar uma jogada de Vontade fracassada (veja página 243).

EQUIPAMENTOS

7

EQUIPAMENTOS

Essa é uma galáxia perigosa e um explorador esperto sabe que a diferença entre o sucesso e o fracasso – ou mesmo entre a vida e a morte – pode estar no equipamento que você tem à disposição. Este capítulo apresenta todos os tipos de diferentes equipamentos, desde armas e armaduras a equipamentos de aventura para explorar novos mundos. Mas nem tudo neste capítulo é feito puramente de maravilhas tecnológicas, muitos dos itens incluídos aqui são produtos de conjuradores artesãos ou uma mescla de magia e ciência avançada.

MOEDA CORRENTE

Muitos mundos ainda retêm moedas ou outras formas de dinheiro físico do tempo antes do Pacto e elas podem frequentemente ser utilizadas no comércio local. Entretanto, a unidade padrão de moeda corrente nos Mundos do Pacto (e nas regras do Starfinder RPG) é o crédito. Todas as empresas interplanetárias são conduzidas em créditos padronizados, graças ao suporte e regulação através do governo dos Mundos do Pato e a igreja de Abadar. Converter a economia de um mundo em créditos padrão é uma exigência para se juntar aos Mundos do Pacto, e mesmo mundos fora da jurisdição oficia do Pacto frequentemente preferem utilizá-los, já que são universalmente carregados e conhecidos.

Créditos são uma combinação de moeda corrente digital e física. A maioria dos indivíduos e corporações em Starfinder armazenam seus fundos digitalmente em contas de grandes bancos, protegidas pelas mais poderosas magias e encriptações que o dinheiro pode comprar. Entretanto, o preço de tal segurança é alto: acessar estes fundos exige atender a exigências significativas, e transações oficiais entre contas devem ser transparentes para o governo e bancos oficiais, tornando a privacidade total impossível.

Chips de Créditos

Felizmente, o amplo uso de chips de créditos supera os problemas relacionados a gastar e armazenar dinheiro. Achatado e mais ou menos do tamanho de um dedo humano, variando de barato e descartável a elaborados trabalhos de arte, os chips de créditos são uma maneira conveniente de carregar e gastar dinheiro. Quando um indivíduo deseja carregar dinheiro em um chips de créditos, ele visita um quiosque automático de um banco e vai até os procedimentos de segurança requeridos para colocar uma determinada quantidade de dinheiro na unidade. As especificidades destes procedimentos são determinadas pelo MJ, mas podem incluir escâneres de retina, impressão digital, leitor de genes ou alguma forma de identificação mágica.

Uma vez carregados no chips de créditos, os fundos ficam completamente anônimos, e o dono pode distribuir qualquer quantidade a outros chips de créditos sem fio – algumas vezes, é mais fácil para os donos simplesmente jogar fora o chips de créditos e adquirir um novo depois. Além de permitir que indivíduos comprem anonimamente, chips de créditos também dão paz de espírito a usuários – eles ajudam a manter o roubo de identidade raro e difícil, e o punguista que pegar seu chip de créditos tem acesso somente aos fundos que estiverem disponíveis nele, não a todo o seu patrimônio líquido.

Indivíduos nos Mundos do Pacto algumas vezes recebem dinheiro através de transferências diretas entre contas, particularmente se forem empregados por organizações respeitáveis, mas a maioria das compras cotidianas são feitas com chips de créditos e quase todas as transações do mercado negro ou confidenciais os utilizam. Embora chips de créditos possam teoricamente conter qualquer quantidade, a maioria das pessoas opta por carregar pequenos valores – chips contendo somente algumas dezenas ou centenas de créditos – para não abusar da sorte. Por isso, acordos criminosos frequentemente envolvem sacos de chips de créditos com pequenos valores, para levantar menos suspeitas. Somente aqueles pretendendo ostentar suas riquezas utilizam chips de créditos luxuosos como o infame chip Negro de Abadar, conhecido pelos Mundos do Pacto por sua conexão segura a uma linha de crédito ilimitada.

Na maioria das áreas urbanas tecnologicamente avançadas, ninguém se preocupa em contar frações de créditos e poucas coisas custam uma fração de um crédito. Processos de produção em massa tornam mais barato vender conjuntos de roupa inteiros, pré-montados, em pacotes de 1 crédito em vez de vender itens individuais que custam menos que um crédito cada. Entretanto, alguns chips de créditos são feitos para permitir compras de frações de créditos.

Como um MJ, assuma que a maioria dos indivíduos em áreas civilizadas carregam fundos suficientes em chips de crédito consigo para sobreviverem a uma ou duas semanas de gastos e que mesmo aqueles que armazenam todos seus fundos fisicamente mantêm a maioria deles escondidos em algum lugar seguro. Embora chips de créditos tornem fisicamente possível para um personagem carregar praticamente uma quantidade ilimitada de dinheiro consigo, você não vai querer que seus PJs se aposentem somente porque encontraram todas as economias da vida de um inimigo eliminado em seu bolso!

Vendendo Equipamentos

Em geral, você pode vender equipamentos de qualquer tipo em qualquer lugar que poderia comprar o mesmo equipamento. Como os equipamentos vendidos pelos PJs não têm garantias

e a reputação de grandes comerciantes e produtores (e podem estar amaldiçoados, defeituosos, quebrados ou ser roubados), no geral PJs podem vender equipamentos por apenas 10% de seu valor de compra. Um MJ pode alterar isto baseado na economia de uma comunidade, condições de mercado ou nos fatores que uma aventura ditar. Bens de troca (veja página 232) são uma exceção a isto, já que têm defeitos mais fáceis de identificar e são considerados mais universais e menos rastreáveis (e portanto menos prováveis de causar problemas se tiverem sua procedência questionada). Bens de troca geralmente podem ser vendidos por 100% de seu valor de compra e em alguns casos podem até mesmo ser utilizados como dinheiro (sujeito ao critério do MJ).

CAPACIDADE DE CARGA

Estas regras de capacidade de carga determinam quanto o equipamento de seu personagem lhe atrasa. A capacidade de carga é baseada no volume de itens, que contam tanto pelo peso quanto pela dificuldade de carregar.

Volume de Item

Cada item neste capítulo tem uma representação de seu volume, que é um número, a letra "L" se tiver volume leve ou um traço ("–") se tiver um volume insignificante. Por exemplo, um rifle girojato tem volume 2, uma faca tática tem volume leve e um *anel do sustento* tem volume insignificante.

Cada 10 itens que tiverem volume leve contam como 1 volume, frações não são contadas – portanto, 10 itens com volume leve contam como 1 volume e 19 desses itens também têm o total de 1 volume. Itens que tenham volume insignificante contam para seu limite de volume somente se o MJ determinar que você está carregando uma quantidade exorbitante deles.

Some o número de volumes de todos os itens que você estiver vestindo e carregando para determinar a quantidade total de volume que está carregando.

Limites de Volume

Você pode carregar uma quantidade de volume até metade de seu valor de Força sem dificuldade. Se carregar mais que isso você recebe a condição atravancado, conforme descrito abaixo, até que a quantidade de volume que você carrega se torne menor ou igual que metade de seu valor de Força. Você não pode voluntariamente vestir ou carregar uma quantidade de volumes que seja maior que seu valor de Força. Se for fazê-lo (devido à alteração da gravidade, por exemplo), você recebe a condição sobrecarregado, conforme descrito abaixo, até que a quantidade de volume que você carrega se torne menor ou igual ao seu valor de Força.

Se você estiver vestindo armadura, use a pior penalidade (da armadura ou carga) para ajustes de velocidade e testes de perícia. As penalidades não se acumulam.

Atravancado

Enquanto atravancado, você reduz cada uma de suas velocidades de movimento em 3 metros, reduz seu bônus máximo de Destreza na CA para +2 e sofre –5 de penalidade em testes baseados em Força e Destreza.

Sobrecarregado

Se tiver a condição sobrecarregado, você reduz cada uma de suas velocidades de movimento para 1,5 metros, reduz seu bônus máximo de Destreza na CA para +0 e sofre –5 de penalidade em testes baseados em Força e Destreza.

RIQUEZA DO PERSONAGEM

Embora a riqueza pessoal de um personagem seja quanto o MJ desejar durante suas aventuras, este livro fornece diretrizes dos limites de riqueza para quais o jogo é otimizado. Para mais informações sobre riqueza do personagem, veja Ganhando Riqueza na Tabela 11-5: Riqueza de Personagem por Nível na página 391.

Estimando Volume

Como regra geral, um item que pesa cerca de 2,5 a 5 quilos tem volume 1 (e cada múltiplo de 10 é um volume adicional), um item pesando poucas gramas é insignificante e qualquer coisa entre esses é leve. Um item desajeito ou impossível de ser carregado pode ter um volume maior.

NÍVEL DE ITEM

No Starfinder, todas as armas, armaduras e equipamentos (sejam mágicos, tecnológicos ou híbridos) têm um nível de item atribuído. Embora personagens possam usar itens de qualquer nível, Mestres de Jogo devem ter em mente que permitir personagens acessar itens muito acima de seus níveis atuais pode desbalancear o jogo.

O nível de item de um objeto representa a escassez e valor da tecnologia e/ou magia empregada em sua construção – itens de níveis altos geralmente incorporam tecnologias ou forças místicas mais avançadas. O nível de item de um objeto também determina sua dureza e Pontos de Vida (veja Quebrando Objetos na página 408) e são indicadores do nível em que um personagem normalmente deveria esperar ter acesso e ser capaz de construí-lo (veja Criando Equipamentos e Itens Mágicos na página 235).

O nível do item também ajuda a explicar o fato de que comprar um equipamento envolve mais do que simplesmente fazer um pedido. Até mesmo encontrar os itens que você deseja nem sempre é fácil e aqueles que têm acesso a armas e armaduras poderosas tendem a lidar somente com pessoas de confiança. Vendedores legítimos não desejam adquirir reputação por vender hardwares a piratas ou criminosos e mesmo redes criminosas devem ser cuidadosas com quem fazem negócios.

Em vez de monitorar meticulosamente cada traficante de armas, contato, guilda e licença aos quais um personagem tem acesso, o jogo assume que em assentamentos comuns você pode encontrar e comprar qualquer coisa com um nível de item que não seja maior que seu nível de personagem +1 e em assentamentos maiores podem ser itens de até seu nível de personagem +2. O MJ pode restringir acesso a alguns itens (mesmo aqueles de um nível apropriado) ou tornar itens de um nível maior disponível para compra (possivelmente a um preço bem maior ou em troca de um favor para o vendedor).

MAGIA E TECNOLOGIA

Várias habilidades e efeitos miram especificamente em equipamentos que usam tecnologia ou magia. Todas as armas e armaduras são consideradas tecnológicas por natureza a menos que tenham a propriedade especial analógica (veja página 180). Outros equipamentos são listados como sendo mágicos, tecnológicos ou um híbrido de ambos (tornando-os sujeitos a efeitos que miram em ambos os tipos de item). Módulos de armaduras (veja página 204) e fusões de arma (veja página 191) mencionam se são mágicos, tecnológicos ou híbridos. Se uma fusão de arma ou módulo é adicionado a um item tecnológico, esse item se torna um item híbrido.

ARMAS

A arma de um aventureiro pode ser tudo que está entre ele e a morte. Armas primariamente causam dano e algumas têm propriedades especiais adicionais. Algumas armas também causam efeitos de acerto crítico específicos, que são listados nas tabelas de armas e descritos a partir da página 182. Veja Acertos Críticos na página 245 para mais informações.

CARREGANDO E EMPUNHANDO ARMAS

Armas brancas são categorizadas por quantas mãos são necessárias para empunhá-las apropriadamente. Para armas à distância, todos os armamentos de mão requerem uma mão, armamentos longos e armamentos pesados requerem duas mãos e armas especiais são categorizadas pelo número de mãos necessárias para empunhá-las.

Você pode atacar com uma arma (ou ameaçar uma área com ela para todas as armas brancas, exceto golpes desarmados) somente se estiver a empunhando com o número correto de mãos. Quando as regras se referirem a empunhar uma arma, isto significa que você está empunhando uma arma com o número correto de mãos e portanto pode fazer ataques com ela. Por exemplo, se estiver empunhando um armamento de mão em sua mão, você é considerado empunhando a arma. Se estiver carregando um armamento longo em uma mão ou guardando uma arma no coldre, você não está a empunhando. Você pode carregar uma arma de duas mãos em uma mão, mas não pode atacar com ela enquanto isso.

Trocar como você segura uma arma é uma ação rápida. Você é considerado tendo somente a quantidade de mãos que sua raça tiver de mãos ou apêndices similares funcionais (dois para a maioria das raças, mas quatro no caso de kasathas e alguns outros personagens). Mesmo que pudesse carregar duas armas com a mesma mão, você não poderia utilizar a mão para empunhar ambas as armas. Por exemplo, um humano com uma luva de batalha energizada em uma mão ainda pode realizar ataques à distância com um armamento longo, mas ele não pode realizar ataques corpo a corpo (e portanto não ameaça quaisquer espaços) enquanto o faz. Como uma ação rápida, o humano pode trocar o armamento longo para somente uma mão, lhe permitindo realizar ataques com a luva de batalha, mas enquanto o faz, ele não pode realizar ataques com o armamento longo.

Tamanhos de Armas

Armas são construídas para serem facilmente empunhadas e utilizadas por criaturas Pequenas e Médias. Armas podem ser construídas para utilização por criaturas menores, mas geralmente custam o dobro (já que requerem tecnologia especialmente miniaturizada). Armas também podem ser construídas para utilização por criaturas maiores sem aumento no preço. Uma criatura Pequena ou Média tentando utilizar uma arma construída para uma criatura que seja Minúscula ou Grande sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque. Armas desenvolvidas para criaturas Diminutas ou menores, ou Enormes ou maiores, geralmente não podem ser efetivamente utilizadas por criaturas Pequenas ou Médias.

MUNIÇÃO

Armas frequentemente empregam cargas elétricas (normalmente armazenadas em baterias), cartuchos de munição ou mísseis individuais. A capacidade de uma arma mede qual o tamanho da bateria que ela utiliza, o número de cartuchos que ela pode conter; o uso é quanto de munição ele usa a cada ataque. Você pode utilizar lançadores para disparar seus mísseis correspondentes, que devem ser carregados individualmente. Recarregar uma arma ou inserir uma nova bateria (incluindo ejetar um cartucho ou bateria gasta se necessário) usa uma ação de movimento.

Armas que utilizam munição padrão (balas, cargas, cartuchos de escopeta, combustíveis, dardos, flechas, minifoguetes, etc) são vendidas pré-carregadas. Para armas com outras formas de munição (tal como granadas), munição deve ser comprada separadamente.

Cargas

Esta munição carrega armas de energia ou de projéteis que usam cargas armazenadas em baterias. Já que cada arma de energia varia em intensidade, armas mais fortes usam mais cargas por disparo. Você pode restaurar as cargas de uma arma conectando-a a um gerador ou estação de recarga (veja Estações de Recarga na página 233) e assim recarregar sua bateria, ou trocar a bateria por outra completamente carregada.

Recarregar a bateria de uma arma com um gerador leva 1 minuto por carga restaurada e usar uma estação de recarga leva 1 rodada por carga, mas trocar uma bateria leva somente uma ação de movimento. A maioria das baterias pode conter 20 cargas, mas algumas versões de alta capacidade feitas de materiais raros podem conter mais (veja Tabela 7–9: Munições).

A bateria de uma arma não pode ser recarregada para conter mais cargas que sua capacidade. Uma arma que contém uma bateria de alta capacidade ainda funciona quando uma bateria de baixa capacidade é inserida nela, mas se uma bateria tiver menos cargas remanescentes do que o número mínimo exigido para disparar um tiro, a arma não dispara.

Além das armas, baterias podem ser usada para energizar uma ampla variedade de itens, incluindo armaduras energizadas e itens tecnológicos.

Cartuchos

Este tipo de munição inclui balas (frequentemente chamadas de cartuchos ou estojos), chumbos, dardos, minifoguetes, virotes e outros projéteis físicos com qualquer revestimento e propelente necessários. Cartuchos normalmente são contidos em um carregador ou carregados individualmente na arma; assume-se que uma arma vem com carregadores o suficiente para você utilizar para recarregar a arma em batalha. Se comprar mais cartuchos do que podem ser contidos em um único carregador de sua arma, a compra inclui carregadores adicionais da mesma capacidade, até o número necessário para que todos seus cartuchos caibam em carregadores. A mesma regra se aplica ao combustível para armas ígneas.

Balas são padronizadas por tipo de armamento. Por exemplo, todos os armamentos de mão utilizam o mesmo tamanho de bala, mas você não pode utilizar uma bala de armamento de mão em um armamento longo. A maioria das armas de projéteis dispara um cartucho por ataque, a menos que tenham modos de disparo especiais que atiram vários cartuchos em um curto período.

Mísseis

Esta munição especial é carregada e disparada uma de cada vez e inclui flechas e balas explosivas disparadas de lançadores. Algumas armas que disparam mísseis têm a propriedade

especial recarga rápida (veja página 182), lhe permitindo sacar a munição e dispará-la como parte de seu ataque ou ataques. Ataques com armas de mísseis frequentemente têm a propriedade especial explosão (veja página 181).

ARMAS IMPROVISADAS

Se estiver utilizando um objeto que não foi feito para ser utilizado como uma arma, trate-o como uma clava. Você não soma o bônus de dano de Especialização em Armas (se houver) quando atacar com uma arma improvisada. A critério do MJ, o objeto pode causar um tipo diferente de dano ou não ser tratado como arcaico (veja página 180) e em casos raros um MJ pode decidir que um objeto que não é uma arma funcione como uma arma específica (tal como um esmeril industrial funcionando como uma lâmina dentada). Em tais casos, ataques com a arma sofrem –4 de penalidade na jogada de ataque devido à natureza estranha do ataque feito com algo desenvolvido para outro propósito.

MIRANDO UMA CLASSE DE ARMADURA

Se você irá comparar uma jogada de ataque à Classe de Armadura de Energia (CAE) ou Classe de Armadura Cinética (CAC) do alvo depende do tipo de dano que a arma causa. Em casos raros, o tipo de dano de uma arma pode ser magicamente alterado com fusões de armas (veja página 191), mas isto nunca muda se uma arma mira a CAE ou CAC.

Se a arma causa somente dano de energia, o ataque mira a CAE. Dano de energia geralmente inclui dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, embora potencialmente também inclua energias mágicas ou exóticas sem tipo definido.

Se a arma causa somente dano cinético, ou se ela causa tanto dano cinético como de energia, o ataque mira a CAC. Dano cinético geralmente provém de ataques que causam dano concussante, cortante ou perfurante, bem como dano por esmagamento, constrição ou impacto de uma queda.

Para mais sobre CAE e CAC, veja Classe de Armadura na página 240.

DANO DE ARMA

Os tipos de dano de energia e cinético são descritos abaixo, incluindo abreviações para cada um dos que aparecem nas tabelas de armas neste capítulo. Armas que causam múltiplos tipos de dano podem ter um sinal tironiano entre os tipos (como em "Cc & El") para uma arma que causa dano concussante e de eletricidade. Para tais armas, metade do dano causado é de um tipo e metade é do outro (se o dano causado é um número ímpar, selecione um tipo de dano para arredondar para cima, arredondando o outro tipo de dano normalmente).

Dano Cinético

Os tipos a seguir são dano cinético.

- **Concussante (Cc):** Dano causado por força sem corte.
- **Cortante (Ct):** Dano de espadas, garras e gumes afiados.
- **Perfurante (Pf):** Dano de espinhos, balas e perfurações.

Dano de Energia

Os tipos a seguir são dano de energia. Outras formas raras de dano de energia existem e tais armas especificam se elas miram a CAE em suas descrições.

- **Ácido (Ac):** Dano causado por substâncias e efeitos corrosivos.
- **Eletricidade (El):** Dano causado por relâmpago e outros choques elétricos.
- **Fogo (Fg):** Dano causado por chamas, lasers e calor extremo.
- **Frio (Fr):** Dano causado por gelo e energia criogênica.
- **Sônico (So):** Dano causado por barulho alto ou frequências danosas.

TIPOS DE ARMA

Os tipos de arma nas tabelas a seguir são agrupados em tipos, e são divididos em categorias dentro de cada tipo. A maioria das armas pertence a um tipo e a uma categoria de arma. Por exemplo, uma pistola zero é um armamento de mão e uma arma criogênica.

Armas do mesmo tipo são de tamanho similar e possuem propriedades mecânicas similares. Tipos de armas incluem armas brancas básicas, armas brancas avançadas, armamento de mão, armamento longo, armamento pesado, armamento de atirador, granadas e armas especiais. Munição e cristais de armas solarianas também são listados aqui.

As tabelas de armas que começam na página 171 são organizadas por tipo de arma, conforme descrito nas seções abaixo.

- **Categorias de Armas:** Armas se enquadram em subgrupos que indicam como uma dada arma causa dano. Categorias de armas incluem armas de choque, armas criogênicas, armas ígneas, armas laser, armas de plasma, armas de projétil e armas sônicas. Quando uma arma não se enquadra em uma categoria específica, ela é listada nas tabelas de armas como uma arma sem categoria. As descrições das armas nas páginas 183 a 190 são organizadas primariamente pela categoria da arma.

Armas Brancas Básicas

Qualquer arma de mão que deve tocar um alvo para causar dano é considerada uma arma branca. Armas brancas básicas podem ser facilmente utilizadas por quase qualquer pessoa e geralmente não requerem treinamento especial. Embora armas brancas básicas causem menos dano que armas mais sofisticadas do mesmo nível de item, elas têm a vantagem de normalmente não exigirem fontes de energia e operarem sob quase quaisquer condições. Armas brancas básicas são divididas em armas de uma mão e de duas mãos, conforme mostrado na Tabela 7–1.

Armas Brancas Avançadas

Qualquer arma de mão que deve tocar um alvo para causar dano é considerada uma arma branca. Armas brancas avançadas exigem um grau de treinamento e perícia para serem utilizadas apropriadamente. Armas brancas avançadas são divididas em armas de uma mão e de duas mãos, conforme mostrado na Tabela 7–2.

Armamento de Mão

Armamentos de mão são armas à distância portáteis que podem ser seguradas e operadas com uma mão. Pistolas variadas são o tipo mais comum, embora muitos outros tipos de armamentos de mão existam. Armamentos de mão requerem uma bateria ou munição do tamanho e tipo apropriado para funcionar, conforme mostrado na Tabela 7–3.

Armamento Longo

Armamentos longos são armas à distância portáteis de longo alcance que devem ser seguradas e operadas com duas mãos. Rifles variados são o tipo mais comum, embora muitos outros tipos de armamentos longos existam. Alguns armamentos longos também suportam disparos automáticos. Armamentos longos requerem uma bateria ou munição do tamanho e tipo apropriado para funcionar, conforme mostrado na Tabela 7–4.

Armamento Pesado

Armamentos pesados são armas militares de alto dano que requerem treinamento especializado para serem usadas. Armamentos pesados são difíceis de manter firmes e mirar precisamente, portanto requerem um valor mínimo de Força para serem usadas em todo seu potencial. Armamentos pesados devem ser segurados e operados com duas mãos e requerem uma bateria ou munição do tamanho e tipo apropriado para funcionar, conforme mostrado na Tabela 7–5.

- **Força Mínima:** O valor mínimo de Força é 12 para armamento pesado de 1º a 10º nível e 14 para armamento pesado de 11º nível e superiores. Um personagem utilizando um armamento pesado sem a Força mínima apropriada sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque com essa arma.

Armamento de Atirador

Armamentos de atirador são armas à distância portáteis de longo alcance que devem ser seguradas e operadas com duas mãos. Elas são similares a armamentos longos, mas são desenvolvidas para enfatizar alcance e precisão, mesmo que isto requeira algum sacrifício em dano potencial. Armamentos de atirador requerem uma bateria ou munição do tamanho e tipo apropriado para funcionar, conforme mostrado na Tabela 7–9.

Armas Especiais

Armas especiais resistem à classificação em qualquer outra categoria. Alguns aventureiros preferem armas especiais pelas habilidades que elas oferecem ou por sua beleza única.

Munição e Granadas

Munição inclui itens padrão (tal como baterias que podem reabastecer armas carregadas), balas de armamento de mão e armamento longo e unidades especiais tal como flechas de granada e mísseis. Granadas são um tipo especial de armas de arremesso que podem causar uma variedade de dano e criar efeitos dificultadores especiais, conforme mostrado na Tabela 7–7.

Cristais de Armas Solarianas

Um cristal de arma solariana adiciona dano à arma solar de um solariano. O solariano pode colocar o cristal dentro de sua centelha como uma ação padrão. Enquanto está na centelha, o cristal aplica seus efeitos a qualquer momento em que essa centelha estiver na forma de arma solar. De nenhuma forma é possível interagir com um cristal dentro de uma centelha além de através das habilidades que especificamente miram uma centelha. O solariano pode remover o cristal de sua centelha como uma ação padrão e o cristal cai se a centelha for desativada de qualquer forma. Um solariano não pode ter mais de um cristal em sua centelha ao mesmo tempo.

Um cristal de arma solariana não dá ao solariano a opção de criar uma arma solariana se ele não escolheu essa opção para sua manifestação solar. A maioria dos cristais de armas aumenta a quantidade de dano que os ataques com a arma solar causa. Este dano aumentado normalmente é do mesmo tipo de dano que a arma solariana causa (normalmente concussante, cortante ou perfurante). Entretanto, se a seção de dano de um cristal solariano listar uma abreviação após o dano, o dano adicional que a arma solar causa é do tipo indicado.

Mesmo se o dano extra de um cristal de arma solariana for de tipo de dano de energia, ataques com a arma solar ainda miram a CAC, não a CAE. Se um cristal solariano listar um efeito crítico, esse efeito crítico se aplica a qualquer acerto crítico que a arma solar desferir enquanto o cristal solariano estiver na centelha do solariano. Por exemplo, um solariano com um cristal fóton inferior e um dano base de arma solar de 2d6, causa 2d6 de dano concussante, cortante ou perfurante mais 1d6 de dano de fogo, em um acerto com sua arma solar.

Um cristal de arma solariana é um item híbrido que mistura magia e tecnologia. Quando um cristal de arma estiver dentro de uma centelha e o solariano utilizar a centelha na forma de arma solar, a arma solar é considerada mágica para o propósito de superar redução de dano.

- **Cristais Solarianos Quebrados:** Se um cristal de arma solariana com a condição quebrado estiver dentro de uma centelha solar de um solariano, o solariano sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque e dano com a arma solar e a arma solar não pode causar efeitos críticos extras. Ambos os efeitos duram até o cristal ser reparado. Como itens híbridos, cristais solarianos podem ser reparados usando as magias *emendar* ou *tornar inteiro*, ou com as perícias Engenharia ou Misticismo, conforme descrito no capítulo Perícias.

LENDO AS TABELAS DE ARMAS

Uma linha em uma tabela de armas descreve uma única arma, com as seguintes estatísticas. Armas individuais são descritas a partir da página 183 em Descrições de Armas. As descrições são organizadas primariamente pela categoria da arma (choque, criogênica, ígnea, laser, plasma, projétil, sônica e sem categoria).

Nem todas as armas e munições têm todas as seções listadas aqui. Armas brancas e munição não têm alcance, tiro ou taxa de tiro. Munições listam o número de cartuchos ou cargas fornecidas quando compradas.

- **Nível:** O nível de item da arma ou munição (veja página 167).
- **Preço:** O preço de mercado típico da arma ou munição.
- **Dano:** A quantidade de dano que você rola quando acerta com a arma é listada aqui, junto com uma abreviação do tipo de dano que a arma causa: Ac para ácido, Cc para concussante, Ct para cortante, El para eletricidade, Fg para Fogo, Fr para frio, Pf para perfurante e So para sônico. Veja Dano de Arma na página 169 para mais informações.
- **Distância:** O incremento de distância de uma arma à distância.
- **Crítico:** Em um acerto crítico, o dano de uma arma é rolado duas vezes. Esta seção lista qualquer efeito adicional que a arma tiver quando você desfere um acerto crítico contra um alvo. Para mais informações sobre efeitos críticos adicionais, veja Efeitos de Acertos Críticos na página 182.
- **Capacidade:** A capacidade de uma arma mede a bateria de maior carga que ela pode conter (dado em número de cargas), o número de balas de munição que um carregador por conter, a quantidade de combustível que ele carrega ou o número de cartuchos, granadas ou mísseis individuais que ele pode conter. Quando a seção de uma arma afirmar que sua capacidade é "sacada", isto significa que você pode manter somente uma de tal arma no número de mãos requeridas para utilizá-la. Você pode manter somente uma única granada ou shuriken em uma mão, ter somente uma flecha preparada no arco e empunhar somente uma rede de cada vez. Sacar uma arma – tal como pegar uma granada de seu cinto – requer uma ação de movimento. Sacar uma arma pode ser diferente de empunhá-la (veja páginas 243 e 247).
- **Uso:** Esta listagem mostra quanta munição é consumida a cada ataque que você faz com a arma: o número de munições de um carregador, o número de cargas de bateria de uma arma carregada e assim por diante.
- **Volume:** Isto é o volume do item (veja página 167).
- **Especial:** Quaisquer propriedades da arma ou munição são listadas aqui (veja Propriedades Especiais de Arma na página 180).

TABELA 7-1: ARMAS BRANCAS BÁSICAS

ARMAS DE UMA MÃO	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
SEM CATEGORIA						
Golpe desarmado	–	–	1d3 Cc	–	–	Arcaica, não-letal
Clava	0	–	1d6 Cc	–	L	Analógica, arcaica
Cassetete tático	1	90	1d4 Cc	–	L	Analógica, operativa
Faca de sobrevivência	1	95	1d4 Ct	–	L	Analógica, operativa
Luva de batalha cestus	1	100	1d4 Cc	–	L	Analógica
Espada de duelo tática	2	475	1d6 Ct	–	L	Analógica
Faca tática	7	6.000	2d4 Ct	–	L	Analógica, operativa
Espada de duelo vibrolâmina	8	9.500	2d6 Ct	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Incapacitador	9	14.200	3d4 Cc	Zonzear	L	Energizada (capacidade 20, uso 2), não-letal, operativa
Luva de batalha poderosa	10	16.100	2d8 Cc	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Espada de duelo ultrafina	11	26.000	3d6 Ct	–	L	Analógica
Adaga ultrafina	12	32.800	4d4 Ct	–	L	Analógica, operativa
Luva de batalha nova	13	52.500	3d10 Cc	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Adaga fio-zero	14	64.400	6d4 Ct	–	L	Analógica, operativa
Espada de duelo rasgante	15	109.250	7d6 Ct	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Apaziguador	16	185.300	6d6 Cc	Derrubar	L	Atordoamento, energizada (capacidade 20, uso 2), operativa
Adaga de fenda molecular	17	275.000	10d4 Ct	–	L	Analógica, operativa
Luva de batalha gravitacional	17	214.850	5d10 Cc	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Espada de duelo de fenda molecular	18	331.200	10d6 Ct	–	L	Analógica
Cassetete avançado	19	540.000	8d6 Cc	–	L	Energizada (capacidade 20, uso 1), operativa

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
SEM CATEGORIA						
Cajado de batalha	1	80	1d4 Cc	Derrubar	1	Analógica, bloqueio
Lança tática	1	375	1d6 Pf	–	1	Analógica, arremesso (6 m), bloqueio
Cajado de carbono	7	6.150	1d8 Cc	Derrubar	1	Analógica, bloqueio
Lança sentinela	8	10.000	2d6 Pf	–	1	Analógica, arremesso (6 m), bloqueio
Lança de vibrolâmina	11	22.650	3d6 Pf	–	1	Arremesso (6 m), bloqueio, energizada (capacidade 40, uso 2)
Lança fio-zero	15	107.350	7d6 Pf	–	1	Analógica, arremesso (6 m), bloqueio
Cajado duraluz	18	320.800	8d8 Cc	Derrubar	1	Analógica, bloqueio
Lança gravitacional	19	552.000	12d6 Pf	–	1	Arremesso (6 m), bloqueio, energizada (capacidade 40, uso 2)

TABELA 7-2: ARMAS BRANCAS AVANÇADAS

ARMAS DE UMA MÃO	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
CHOQUE						
Eletro-cassetete de estática	8	9.150	1d12 El	Arco 1d4	1	Atordoamento, energizada (capacidade 20, uso 2)
Eletro-cassetete aurora	11	23.000	2d12 El	Arco 2d4	1	Atordoamento, energizada (capacidade 20, uso 2)
Eletro-cassetete relampejo	16	80.200	3d12 El	Arco 3d4	1	Atordoamento, energizada (capacidade 40, uso 2)
Eletro-cassetete tempestade	19	545.000	6d12 El	Arco 6d4	1	Atordoamento, energizada (capacidade 40, uso 2)
ÍGNEA						
Espada fogo celeste tática	7	6.120	2d4 Fg	Queimar 1d8	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Espada fogo celeste infernal	17	246.000	7d8 Fg	Queimar 4d12	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
PLASMA						
Espada de plasma tática	9	14.550	2d8 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Espada de plasma estrela vermelha	13	54.300	4d8 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 40, uso 4)
Espada de plasma estrela amarela	15	127.000	5d8 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 40, uso 4)
Espada de plasma estrela branca	18	415.600	8d8 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 40, uso 4)
Espada de plasma estrela azul	20	920.250	10d8 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 40, uso 4)
SÔNICA						
Manopla pulsante trovejante	2	475	1d6 Cc & So	Derrubar	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Manopla pulsante DBF	7	7.340	2d6 Cc & So	Derrubar	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Manopla pulsante DAF	12	31.300	5d6 Cc & So	Derrubar	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Manopla pulsante banshee	16	148.200	10d6 Cc & So	Derrubar	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)

TABELA 7-2: ARMAS BRANCAS AVANÇADAS (CONTINUAÇÃO)

ARMAS DE UMA MÃO (CONT.)	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
SEM CATEGORIA						
Açoitático padrão	1	240	1d4 Ct	–	L	Alcance, analógica, derrubada, desarme, não-letal
Espada longa	1	375	1d8 Ct	–	1	Analógica
Faca-estrela tática	1	110	1d4 Pf	–	L	Analógica, arremesso (6 m)
Martelo de assalto	1	95	1d6 Cc	–	1	Analógica
Luva de injeção	2	490	1d4 Pf	Injeção CD +2	L	Analógica, injeção
Espada longa sinterizada	7	8.420	2d8 Ct	–	1	Analógica
Lâmina dentada	7	5.430	1d12 Ct	Sangrar 1d8	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Faca-estrela sinterizada	8	9.810	4d4 Pf	–	L	Analógica, arremesso (15 m)
Espada longa microserrada	9	12.100	2d10 Ct	Sangrar 2d6	1	Analógica
Martelo cometa	10	16.900	4d6 Cc	–	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Açoitático entorpecedor	11	24.800	5d4 Ct	–	L	Alcance, atordoamento, derrubada, desarme, energizada (capacidade 20, uso 2)
Espada longa ultrafina	11	26.300	4d8 Ct	–	1	Analógica
Faca-estrela acelerada	12	40.400	4d8 Fg & Pf	–	L	Arremesso (9 m), energizada (capacidade 20, uso 1)
Lâmina esmerilhadeira	13	45.700	4d10 Ct	Sangrar 2d8	1	Analógica
Espada longa fio-zero	14	79.500	7d8 Ct	Ferimento grave	L	Analógica
Monochicote	15	107.000	10d4 Ct	Ferimento grave	L	Alcance, analógica, derrubada, desarme
Faca-estrela da velocidade da luz	16	183.400	8d8 Fg & Pf	–	L	Arremesso (15 m), energizada (capacidade 20, uso 2)
Martelo meteórico	16	164.500	11d6 Cc	–	1	Analógica
Espada longa de fenda molecular	17	245.200	10d8 Ct	–	1	Analógica
Espada longa ultraserrada	18	368.100	8d10 Ct	Sangrar 6d6	1	Analógica
Faca-estrela de corte dimensional	19	602.200	8d12 Pf	–	L	Arremesso (24 m), energizada (capacidade 40, uso 2)
Martelo de poço gravitacional	19	551.000	15d6 Cc	–	1	Energizada (capacidade 40, uso 2)
Espada longa de corte dimensional	20	727.300	14d8 Ct	–	1	Analógica

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
CRIOGÊNICA						
Criopique tático	5	3.360	1d8 Fr	–	2	Alcance, energizada (capacidade 40, uso 2)
Criopique avançado	12	34.800	2d8 Fr	Zonzear	2	Alcance, energizada (capacidade 40, uso 2)
ÍGNEA						
Doshko ígneo abrasador	2	750	1d8 Fg	Ferimento	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Doshko ígneo fulgurante	8	8.500	2d8 Fg	Ferimento	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Doshko ígneo infernal	13	53.200	5d8 Fg	Ferimento	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
Doshko ígneo erupsolar	19	595.000	10d8 Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 1)
PLASMA						
Doshko de plasma estrela vermelha	6	4.650	1d10 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Doshko de plasma estrela amarela	10	17.000	2d10 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Doshko de plasma estrela branca	15	126.800	5d10 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
Doshko de plasma estrela azul	18	364.100	7d10 El & Fg	Ferimento grave	1	Energizada (capacidade 20, uso 2)
SEM CATEGORIA						
Doshko tático	1	240	1d12 Pf	–	1	Analógica, desajeitada
Pique tático	2	475	1d8 Pf	–	2	Alcance, analógica
Lâmina curvada de aço carbono	4	2.230	1d10 Ct	Sangrar 1d6	2	Analógica
Martelo arrebatador tático	5	3.360	1d10 Cc	Derrubar	2	Alcance, analógica, desajeitada
Cajado sentinela	7	6.320	1d10 Cc	–	1	Atordoamento, bloqueio, energizada (capacidade 20, uso 1)
Doshko avançado	7	5.300	2d12 Pf	–	1	Analógica, desajeitada
Lâmina devastadora da demolição	7	5.500	2d8 Ct	–	1	Analógica
Martelo arrebatador avançado	9	14.300	3d10 Cc	Derrubar	2	Alcance, analógica, desajeitada
Pique avançado	9	12.200	2d8 Pf	Sangrar 1d8	2	Alcance, analógica
Lâmina curvada ultrafina	10	18.100	3d10 Ct	Sangrar 2d6	1	Analógica
Doshko ultrafino	11	24.600	4d12 Pf	–	1	Analógica, desajeitada
Cajado repelente	13	45.200	3d8 Cc	Derrubar	1	Atordoamento, bloqueio, energizada (capacidade 20, uso 1)
Lâmina devastadora da ruína	13	43.900	5d8 Ct	–	1	Analógica
Martelo arrebatador mach I	13	44.100	5d10 Cc	Derrubar	2	Alcance, desajeitada, energizada (capacidade 40, uso 4)
Doshko fio-zero	14	71.500	7d12 Pf	–	1	Analógica, desajeitada
Pique elite	15	95.700	7d8 Pf	Sangrar 3d8	2	Alcance, analógica
Lâmina curvada vibrolâmina	16	184.300	8d10 Ct	Sangrar 5d6	2	Energizada (capacidade 40, uso 2)
Doshko de fenda molecular	17	248.000	10d12 Pf	–	1	Desajeitada, energizada (capacidade 20, uso 1)

TABELA 7-2: ARMAS BRANCAS AVANÇADAS (CONTINUAÇÃO)

ARMAS DE DUAS MÃOS (CONT.)	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME	ESPECIAL
Martelo arrebatador mach II	17	273.000	10d10 Cc	Derrubar	2	Alcance, analógica, desajeitada, energizada (capacidade 40, uso 4)
Lâmina devastadora apocalíptica	18	410.200	12d8 Ct	–	1	Analógica
Doshko de lâmina dimensional	19	546.100	13d12 Pf	–	1	Analógica, desajeitada
Lâmina curvada de corte dimensional	20	815.000	12d10 Ct	Sangrar 6d6	2	Energizada (capacidade 40, uso 2)
Martelo arrebatador mach III	20	905.700	14d10 Cc & Fg	Derrubar	2	Alcance, desajeitada, energizada (capacidade 40, uso 4)

TABELA 7-3: ARMAMENTO DE MÃO

ARMAS DE UMA MÃO	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
CRIOGÊNICA									
Pistola zero classe-geladura	5	3.060	1d6 Fr	18 m	Zonzear	20 cargas	1	L	–
Pistola zero classe-granizo	10	16.900	2d6 Fr	18 m	Zonzear	40 cargas	2	L	–
Pistola zero classe-nevasca	15	94.500	4d6 Fr	18 m	Zonzear	40 cargas	2	L	–
Pistola zero classe-avalanche	19	492.900	6d6 Fr	18 m	Zonzear	80 cargas	4	L	–
ÍGNEA									
Sinalizador de sobrevivência	1	90	1d3 Fg	9 m	Queimar 1d6	1 sinalizador	1	L	Analógica, brilhante
Pistola ígnea	2	470	1d4 Fg	6 m	Queimar 1d4	20 combustíveis	4	L	Desajeitada, linha
LASER									
Pistola laser azimute	1	350	1d4 Fg	24 m	Queimar 1d4	20 cargas	1	L	–
Pistola laser corona	6	4.270	2d4 Fg	27 m	Queimar 1d4	20 cargas	1	L	–
Pistola laser afélio	9	14.820	3d4 Fg	27 m	Queimar 1d4	40 cargas	2	L	Indutor 1d4
Pistola laser periélio	12	40.200	4d4 Fg	27 m	Queimar 2d4	40 cargas	2	L	–
Pistola laser paralaxe	14	82.000	5d4 Fg	27 m	Queimar 3d4	80 cargas	4	L	Indutor 2d4
Pistola laser zênite	17	245.200	8d4 Fg	30 m	Queimar 4d4	80 cargas	4	L	–
PLASMA									
Pistola de plasma estrela vermelha	7	7.200	1d8 El & Fg	6 m	Queimar 1d8	20 cargas	4	L	Desajeitada, linha
Pistola de plasma estrela amarela	12	40.300	2d8 El & Fg	7,5 m	Queimar 1d8	40 cargas	8	L	Desajeitada, linha
Pistola de plasma estrela branca	15	107.500	3d8 El & Fg	9 m	Queimar 2d8	100 cargas	20	L	Desajeitada, linha
Pistola de plasma estrela azul	19	565.000	5d8 El & Fg	12 m	Queimar 3d8	100 cargas	20	L	Desajeitada, linha
PROJÉTIL									
Pistola semiautomática tática	1	260	1d6 Pf	9 m	–	9 balas	1	L	Analógica
Pistola semiautomática avançada	7	5.500	2d6 Pf	18 m	–	12 balas	1	L	Analógica
Pistola semiautomática elite	10	18.200	3d6 Pf	18 m	–	12 balas	1	L	Analógica
Pistola semiautomática exemplar	13	45.200	4d6 Pf	18 m	–	16 balas	1	L	Analógica
Pistola girojato tática	15	91.500	3d12 Cc	24 m	Derrubar	8 mini-foguetes	1	L	Analógica
Pistola girojato avançada	17	212.700	4d12 Cc	24 m	Derrubar	8 mini-foguetes	1	L	Analógica
Pistola girojato elite	20	715.800	5d12 Cc	24 m	Derrubar	8 mini-foguetes	1	L	Analógica
CHOQUE									
Pistola lança-pulso	1	250	1d4 El	9 m	–	20 cargas	1	L	Não-letal
Pistola de arco de estática	2	750	1d6 El	15 m	Arco 2	20 cargas	2	L	Atordoamento
Pistola de arco aurora	13	45.700	3d6 El	15 m	Arco 2d6	40 cargas	2	L	Atordoamento
Pistola de arco relampejo	18	365.500	3d12 El	15 m	Arco 4d6	100 cargas	10	L	Atordoamento
SÔNICA									
Pistola sônica trovejante	4	2.300	1d8 So	12 m	Ensurdecer	20 cargas	2	L	–
Pistola sônica DBF	11	26.200	2d8 So	12 m	Ensurdecer	40 cargas	4	L	Indutor 1d6
Pistola sônica DAF	14	71.300	3d8 So	12 m	Ensurdecer	60 cargas	6	L	–
Pistola sônica banshee	16	191.000	4d8 So	12 m	Ensurdecer	80 cargas	8	L	Indutor 1d10
SEM CATEGORIA									
Pistola agulheira	1	105	1d4 Pf	9 m	Injeção CD +2	6 dardos	1	L	Analógica, injeção

TABELA 7-4: ARMAMENTO LONGO

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
CRIOGÊNICA									
Rifle zero, classe-geladura	4	2.330	1d8 Fr	24 m	Zonzear	40 cargas	2	1	–
Rifle zero, classe-granizo	8	10.100	2d8 Fr	24 m	Zonzear	40 cargas	2	2	–
Rifle zero, classe-nevasca	14	79.800	4d8 Fr	24 m	Zonzear	80 cargas	4	2	–
Rifle zero, classe-avalanche	18	410.200	7d8 Fr	24 m	Zonzear	100 cargas	5	2	–

LANÇA-CHAMAS CLASSE-IFRIT
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Ígnea
DANO: 1d6 Fg
CRÍTICO: Queimar 1d6

PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA TÁTICA
TIPO: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 1d6 Pf
CRÍTICO: –

RIFLE GIRAJATO TÁTICO
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 3d12 Cc
CRÍTICO: Derrubar

RIFLE DE MIRA AUTOMÁTICO
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 1d6 Pf
CRÍTICO: –

RIFLE DE OLHO SHIRREN TÁTICO
TIPO: Armamento de atirador (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 1d10 Pf
CRÍTICO: –

ESCOPETA SERRADA
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 1d12 Pf
CRÍTICO: –

CANHÃO DE REAÇÃO PESADO
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 3d10 Pf
CRÍTICO: –

METRALHADORA GERA-X TÁTICA
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 1d12 Pf
CRÍTICO: –

METRALHADORA LEVE
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 2d10 Pf
CRÍTICO: –

PISTOLA DE ARCO DE ESTÁTICA
TYPE: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Choque
DANO: 1d6 El
CRÍTICO: Arco 2

RIFLE DE ARCO DE ESTÁTICA
TYPE: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Choque
DANO: 1d6 El
CRÍTICO: Arco 1d6

LANÇA-CHOQUE AURORA
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Choque
DANO: 2d12 El
CRÍTICO: –

ARTILHARIA DE FEIXE ELITE
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Laser
DANO: 6d8 F
CRÍTICO: Queimar 2d10

PISTOLA DE PLASMA ESTRELA VERMELHA
TIPO: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 1d8 El & Fg
CRÍTICO: Queimar 1d8

PISTOLA LASER AZIMUTE
TIPO: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Laser
DANO: 1d4 Fg
CRÍTICO: Queimar 1d4

RIFLE DE PLASMA ESTRELA AMARELA
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 2d10 El & Fg
CRÍTICO: Queimar 1d8

RIFLE LASER CORONA
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Laser
DANO: 2d6 Fg
CRÍTICO: Queimar 1d6

CANHÃO DE PLASMA ESTRELA AMARELA
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 4d10 El & Fg
CRÍTICO: Queimar 2d8

RIFLE DE FEIXE TÁTICO
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Laser
DANO: 5d4 Fg
CRÍTICO: Queimar 2d4

PISTOLA SÔNICA TROVEJANTE
TIPO: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Sônica
DANO: 1d8 So
CRÍTICO: Deafen

ARTILHARIA LASER AFÉLIO
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Laser
DANO: 3d8 Fg
CRÍTICO: Queimar 1d6

VARREDORA DE RUA TROVEJANTE
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Sônica
DANO: 1d6 So
CRÍTICO: Derrubar

RIFLE DE OLHO SHIRREN TELEPORTATIRO
TIPO: Armamento de atirador (duas mãos)
CATEGORIA: Projétil
DANO: 10d10 Pf
CRÍTICO: –

PISTOLA ZERO CLASSE-GELADURA
TIPO: Armamento de mão (uma mão)
CATEGORIA: Criogênica
DANO: 1d6 Fr
CRÍTICO: Zonzear

RIFLE ZERO CLASSE-GRANIZO
TIPO: Armamento longo (duas mãos)
CATEGORIA: Criogênica
DANO: 2d8 Fr
CRÍTICO: Zonzear

CANHÃO ZERO TÁTICO
TIPO: Armamento pesado (duas mãos)
CATEGORIA: Criogênica
DANO: 3d8 Fr
CRÍTICO: Zonzear

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TABELA 7-4: ARMAMENTO LONGO (CONTINUAÇÃO)

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
ÍGNEA									
Rifle ígneo	2	490	1d6 Fg	7,5 m	Queimar 1d6	20 combustíveis	5	1	Desajeitada, linha
LASER									
Rifle laser azimute	1	425	1d8 Fg	36 m	Queimar 1d6	20 cargas	1	1	–
Rifle laser corona	6	4.650	2d6 Fg	36 m	Queimar 1d6	40 cargas	1	1	–
Rifle laser afélio	9	14.300	3d6 Fg	36 m	Queimar 1d6	40 cargas	1	1	–
Rifle de feixe tático	11	26.900	5d4 Fg	24 m	Queimar 2d4	40 cargas	4	2	Automática
Rifle laser periélio	13	53.800	5d6 Fg	39 m	Queimar 2d6	100 cargas	2	1	–
Rifle de feixe avançado	15	95.500	7d4 Fg	24 m	Queimar 3d4	100 cargas	10	2	Automática
Rifle laser paralaxe	17	248.000	8d6 Fg	45 m	Queimar 4d6	100 cargas	2	1	–
Rifle de feixe elite	19	548.100	12d4 Fg	24 m	Queimar 5d4	100 cargas	5	2	Automática
Rifle laser zênite	20	722.000	11d6 Fg	45 m	Queimar 5d6	100 cargas	2	1	–
PLASMA									
Rifle de plasma estrela vermelha	6	4.600	1d10 El & Fg	12 m	Queimar 1d4	40 cargas	4	2	Desajeitada, linha
Rifle de plasma estrela amarela	10	16.800	2d10 El & Fg	12 m	Queimar 1d8	40 cargas	4	2	Desajeitada, linha
Lança-plasma estrela branca	13	49.100	3d10 El & Fg	24 m	Queimar 1d10	100 cargas	5	2	Indutor 1d10
Rifle de plasma estrela branca	15	126.600	4d10 El & Fg	18 m	Queimar 2d8	40 cargas	4	2	Desajeitada, linha
Lança-plasma estrela azul	17	275.000	5d10 El & Fg	24 m	Queimar 2d10	200 cargas	10	2	Indutor 2d10
Rifle de plasma estrela azul	20	935.000	8d10 El & Fg	30 m	Queimar 4d8	100 cargas	10	2	Desajeitada, linha
PROJÉTIL									
Escopeta de utilidade	1	235	1d4 Pf	4,5 m	–	4 cartuchos	1	1	Analógica, rajada
Rifle de caça	1	240	1d8 Pf	27 m	–	6 balas	1	1	Analógica
Besta tática	2	475	1d10 Pf	21 m	–	1 flecha	1	2	Desajeitada
Rifle de dardo ácido tático	2	485	1d8 Ac & Pf	24 m	Corroer 1d4	10 dardos	1	1	Analógica
Rifle de mira automático	2	755	1d6 Pf	24 m	–	10 balas	1	2	Analógica, automática
Rifle de dardo ácido duplo	7	6.900	2d8 Ac & Pf	27 m	Corroer 2d4	24 dardos	2	1	Analógica
Rifle explorador tático	7	6.030	2d8 Pf	30 m	–	8 balas	1	1	Analógica
Besta dupla	8	8.250	2d10 Pf	21 m	–	4 flechas	2	2	Desajeitada
Escopeta serrada	8	8.300	1d12 Pf	4,5 m	–	8 cartuchos	1	1	Analógica, rajada
Rifle magnetar tático	9	11.800	2d8 Pf	24 m	–	18 balas	1	2	Analógica, automática
Rifle de combate	10	16.500	3d8 Pf	27 m	–	12 balas	1	1	Analógica
Escopeta de impacto	12	30.400	2d12 Pf	4,5 m	–	12 cartuchos	1	2	Analógica, rajada
Rifle de dardo ácido complexo	12	39.200	4d8 Ac & Pf	27 m	Corroer 4d4	48 dardos	4	2	Analógica
Rifle girojato tático	13	54.000	3d12 Cc	30 m	Derrubar	12 mini-foguetes	1	2	Analógica
Rifle magnetar avançado	13	53.700	4d8 Pf	24 m	–	24 balas	1	2	Analógica, automática
Rifle explorador avançado	14	72.300	6d8 Pf	30 m	–	18 balas	1	1	Analógica
Escopeta de vórtice	15	91.900	3d12 Pf	9 m	–	12 cartuchos	1	2	Analógica, rajada
Rifle girojato avançado	15	122.800	5d12 Cc	36 m	Derrubar	12 mini-foguetes	1	2	Analógica
Rifle magnetar elite	16	185.100	6d8 Pf	36 m	–	36 balas	1	2	Analógica, automática
Rifle explorador elite	17	242.500	9d8 Pf	30 m	–	18 balas	1	1	Analógica
Rifle girojato elite	17	245.600	6d12 Cc	36 m	Derrubar	12 mini-foguetes	1	2	Analógica
Escopeta de dispersão	18	331.000	4d12 Pf	9 m	–	12 cartuchos	1	2	Analógica, rajada
Rifle magnetar exemplar	19	612.600	8d8 Pf	36 m	–	48 balas	1	2	Analógica, automática
Rifle explorador exemplar	20	809.200	12d8 Pf	30 m	–	24 balas	1	1	Analógica
Rifle girojato exemplar	20	723.500	8d12 Cc	36 m	Derrubar	12 mini-foguetes	1	2	Analógica
CHOQUE									
Rifle lança-pulso	1	100	1d6 El	15 m	–	20 cargas	1	1	Não-letal
Emissor de arco tático	2	750	1d4 El	4,5 m	–	20 cargas	4	1	Atordoamento, desajeitada, rajada
Rifle de arco de estática	6	4.200	1d12 El	21 m	Arco 1d6	40 cargas	1	2	Atordoamento
Emissor de arco avançado	9	13.200	2d4 El	9 m	–	40 cargas	10	1	Atordoamento, desajeitada, rajada
Rifle de arco aurora	11	24.500	2d12 El	21 m	Arco 2d6	40 cargas	1	2	Atordoamento
Rifle de arco relampejo	16	190.300	4d12 El	24 m	Arco 4d6	80 cargas	2	2	Atordoamento
Rifle de arco tempestade	19	622.000	6d12 El	24 m	Arco 6d6	100 cargas	2	2	Atordoamento

TABELA 7-4: ARMAMENTO LONGO (CONTINUAÇÃO)

ARMAS DE DUAS MÃOS (CONT.)	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
SÔNICA									
Rifle sônico trovejante	5	3.400	1d10 So	15 m	Ensurdecer	40 cargas	2	1	–
Varredora de rua trovejante	7	7.150	1d10 So	15 m	Derrubar	40 cargas	5	2	Indutor 1d6
Rifle sônico DBF	10	17.000	2d10 So	15 m	Ensurdecer	40 cargas	2	2	–
Varredora de rua DBF	12	39.300	3d10 So	15 m	Derrubar	40 cargas	5	2	Indutor 1d8
Rifle sônico DAF	14	80.200	4d10 So	15 m	Ensurdecer	80 cargas	4	2	–
Varredora de rua DAF	16	195.000	5d10 So	15 m	Derrubar	40 cargas	5	2	Indutor 1d10
Rifle sônico banshee	18	364.500	6d10 So	15 m	Ensurdecer	100 cargas	5	2	–
SEM CATEGORIA									
Rifle agulheiro	1	110	1d6 Pf	24 m	Injeção CD +2	12 dardos	1	1	Analógica, injeção

TABELA 7-5: ARMAMENTO PESADO

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
CRIOGÊNICA									
Canhão zero tático	11	23.000	3d8 Fr	24 m	Zonzear	80 cargas	4	2	Desajeitada, linha
Canhão zero avançado	14	81.400	5d8 Fr	24 m	Zonzear	100 cargas	5	2	Desajeitada, linha
Canhão zero elite	18	412.800	8d8 Fr	24 m	Zonzear	100 cargas	5	2	Desajeitada, linha
ÍGNEA									
Lança-chamas classe-ifrit	2	780	1d6 Fg	4,5 m	Queimar 1d6	20 combustíveis	4	2	Analógica, rajada, desajeitada
Lança-chamas classe salamandra	8	8.600	2d6 Fg	9 m	Queimar 2d6	20 combustíveis	5	2	Analógica, rajada, desajeitada
Lança-chamas classe-cão infernal	12	35.100	4d6 Fg	9 m	Queimar 4d6	40 combustíveis	8	2	Analógica, rajada, desajeitada
Lança-chamas classe-draco-de-fogo	15	128.000	6d6 Fg	9 m	Queimar 6d6	40 combustíveis	10	2	Analógica, rajada, desajeitada
Lança-chamas classe-fênix	18	367.500	9d6 Fg	9 m	Queimar 9d6	40 combustíveis	10	2	Analógica, rajada, desajeitada
LASER									
Artilharia laser azimute	1	425	1d10 Fg	36 m	Queimar 1d6	20 cargas	2	3	Penetrante
Artilharia laser corona	6	4.650	2d8 Fg	36 m	Queimar 1d6	40 cargas	4	3	Penetrante
Artilharia laser afélio	9	14.300	3d8 Fg	36 m	Queimar 1d6	40 cargas	4	3	Penetrante
Artilharia de feixe tática	10	19.400	2d8 Fg	36 m	Queimar 1d8	40 cargas	1	2	Automática
Artilharia laser periélio	13	53.800	4d8 Fg	39 m	Queimar 2d6	100 cargas	5	3	Penetrante
Artilharia de feixe avançado	16	145.700	4d8 Fg	36 m	Queimar 2d8	40 cargas	1	2	Automática
Artilharia laser paralaxe	17	248.000	7d8 Fg	45 m	Queimar 4d6	100 cargas	5	3	Penetrante
Artilharia de feixe elite	19	543.300	6d8 Fg	36 m	Queimar 2d10	40 cargas	1	2	Automática
Artilharia laser zênite	20	722.000	9d8 Fg	45 m	Queimar 5d6	100 cargas	5	3	Penetrante
PLASMA									
Canhão de plasma estrela vermelha	8	8.650	2d10 El & Fg	30 m	Queimar 1d8	40 cargas	5	2	Desajeitada, explosão (1,5 m)
Canhão de plasma estrela amarela	14	62.800	4d10 El & Fg	30 m	Queimar 2d8	100 cargas	5	2	Desajeitada, explosão (1,5 m)
Canhão de plasma estrela branca	16	189.200	6d10 El & Fg	30 m	Queimar 3d8	100 cargas	5	2	Desajeitada, explosão (1,5 m)
Canhão de plasma estrela azul	20	950.000	8d10 El & Fg	30 m	Queimar 4d8	100 cargas	10	2	Desajeitada, explosão (3 m)
PROJÉTIL									
Canhão de reação leve	1	250	1d10 Pf	27 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Metralhadora esquadrão	4	2.060	1d10 Pf	18 m	–	40 balas	2	2	Analógica, automática
Metralhadora gera-X tática	6	4.240	1d12 Pf	36 m	–	80 balas	2	2	Automática
Canhão de reação tático	7	6.100	2d10 Pf	27 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Metralhadora leve	8	8.600	2d10 Pf	18 m	–	60 balas	2	2	Analógica, automática
Metralhadora gera-X avançada	9	13.100	2d12 Pf	36 m	–	100 balas	2	2	Automática
Canhão de reação pesado	10	16.750	3d10 Pf	30 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Canhão estelar leve	10	19.200	2d12 Pf	9 m	Ferimento	18 cartuchos	6	2	Rajada
Arbalesta avançada	11	21.900	4d10 Pf	21 m	–	12 flechas	4	2	Desajeitada
Metralhadora média	11	23.100	3d10 Pf	18 m	–	60 balas	2	2	Analógica, automática

TABELA 7-5: ARMAMENTO PESADO (CONTINUAÇÃO)

ARMAS DE DUAS MÃOS (CONT.)	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
Metralhadora gera-X elite	13	53.700	4d12 Pf	36 m	–	100 balas	2	2	Automática
Arbalesta elite	14	71.400	6d10 Pf	18 m	–	30 flechas	6	2	Desajeitada
Canhão de reação avançado	14	73.000	6d10 Pf	30 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Canhão estelar pesado	15	122.800	4d12 Pf	9 m	Ferimento	32 cartuchos	8	2	Rajada
Metralhadora pesada	17	220.300	7d10 Pf	36 m	–	100 balas	4	2	Analógica, automática
Canhão de reação elite	17	244.000	8d10 Pf	30 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Arbalesta exemplar	18	327.200	10d10 Pf	18 m	–	40 flechas	8	2	Desajeitada
Canhão de reação exemplar	20	810.000	12d10 Pf	30 m	–	6 balas	1	3	Penetrante
Metralhadora gera-X exemplar	20	826.000	9d12 Pf	36 m	–	100 balas	2	2	Automática
CHOQUE									
Lança-choque de estática	6	4.620	1d12 El	12 m	–	40 cargas	2	2	Desajeitada, explosão (3 m)
Lança-choque aurora	10	19.100	2d12 El	12 m	–	40 cargas	4	2	Desajeitada, explosão (4,5 m)
Lança-choque relampejo	16	164.800	5d12 El	12 m	–	100 cargas	10	2	Desajeitada, explosão (6 m)
Lança-choque tempestade	20	735.000	7d12 El	12 m	–	100 cargas	10	2	Desajeitada, explosão (6 m)
SÔNICA									
Gritador trovejante	5	3.350	1d10 So	9 m	Ensurdecer	40 cargas	4	2	Desajeitada, rajada
Gritador DBF	9	14.000	2d10 So	18 m	Ensurdecer	80 cargas	8	2	Desajeitada, rajada
Gritador DAF	15	107.500	4d10 So	18 m	Ensurdecer	100 cargas	10	2	Desajeitada, rajada
SEM CATEGORIA									
Lança-granadas LIN merc	1	280	Por granada	18 m	–	6 granadas	1	2	Analógica
Lança-granadas LIN esquadrão	8	9.400	Por granada	21 m	–	12 granadas	1	3	Analógica
Lança-mísseis SEMI	10	18.200	–	24 m	–	1 míssil	1	2	–

TABELA 7-6: ARMAMENTO DE ATIRADOR

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
PROJÉTIL									
Rifle de olho shirren tático	2	755	1d10 Pf	21 m	–	1 bala	1	1	Analógica, atirador (75 m), desajeitada
Rifle de olho shirren avançado	8	9.350	2d10 Pf	21 m	–	4 balas	1	2	Analógica, atirador (150 m), desajeitada
Rifle de olho shirren elite	13	54.000	4d10 Pf	24 m	–	6 balas	1	2	Analógica, atirador (225 m), desajeitada
Rifle de olho shirren exemplar	16	147.200	6d10 Pf	24 m	–	6 balas	1	1	Analógica, atirador (300 m), desajeitada
Rifle de olho shirren teleportatiro	20	740.800	10d10 Pf	24 m	–	4 balas	1	1	Analógica, atirador (300 m), desajeitada

TABELA 7-7: GRANADAS

GRANADAS	NÍVEL	PREÇO	DISTÂNCIA	CAPACIDADE	VOLUME	ESPECIAL
Granada de choque I	1	130	6 m	Sacada	L	Explosão (1d8 El, 4,5 m)
Granada de fragmentação I	1	35	6 m	Sacada	L	Explosão (1d6 Pf, 4,5 m)
Granada de fumaça	1	40	6 m	Sacada	L	Explosão (nuvem de fumaça 1 minuto, 6 m)
Granada viscosa I	1	170	6 m	Sacada	L	Explosão (emaranhado 2d4 rodadas, 3 m)
Granada incendiária I	2	375	6 m	Sacada	L	Explosão (1d6 Fg, 1d4 queimar, 1,5 m)
Granada de luz I	2	275	6 m	Sacada	L	Explosão (cego 1d4 rodadas, 1,5 m)
Granada de choque II	4	650	6 m	Sacada	L	Explosão (1d12 El, 4,5 m)
Granada de fragmentação II	4	700	6 m	Sacada	L	Explosão (2d6 Pf, 4,5 m)
Granada de som I	4	725	6 m	Sacada	L	Explosão (1d10 So, surdo 1d4 minutos, 4,5 m)
Granada viscosa II	4	675	6 m	Sacada	L	Explosão (emaranhado 2d4 rodadas, 4,5 m)
Granada criogênica I	6	1.220	6 m	Sacada	L	Explosão (1d8 Fr, zonzo, 3 m)
Granada incendiária II	6	1.040	6 m	Sacada	L	Explosão (2d6 Fg, 1d6 queimar, 3 m)
Granada de luz II	6	1.350	6 m	Sacada	L	Explosão (cego 1d4 rodadas, 3 m)
Granada de fragmentação III	8	2.560	6 m	Sacada	L	Explosão (4d6 Pf, 4,5 m)
Granada incendiária III	8	2.800	6 m	Sacada	L	Explosão (3d6 Fg, 1d6 queimar, 3 m)

TABELA 7-7: GRANADAS (CONTINUAÇÃO)

GRANADAS (CONT.)	NÍVEL	PREÇO	DISTÂNCIA	CAPACIDADE	VOLUME	ESPECIAL
Granada de som II	8	2.720	6 m	Sacada	L	Explosão (2d10 So, surdo 1d4 minutos, 6 m)
Granada de choque III	10	5.380	6 m	Sacada	L	Explosão (3d12 El, 4,5 m)
Granada criogênica II	10	5.000	6 m	Sacada	L	Explosão (2d8 Fr, zonzo, 4,5 m)
Granada de fragmentação IV	10	5.750	6 m	Sacada	L	Explosão (6d6 Pf, 4,5 m)
Granada viscosa III	10	5.410	6 m	Sacada	L	Explosão (emaranhado 2d4 rodadas, 6 m)
Granada incendiária IV	12	9.380	6 m	Sacada	L	Explosão (5d6 Fg, 3d6 queimar, 4,5 m)
Granada de luz III	12	10.400	6 m	Sacada	L	Explosão (cego 1d6 rodadas, 4,5 m)
Granada de som III	12	11.300	6 m	Sacada	L	Explosão (4d10 So, surdo 1d4 minutos, 7,5 m)
Granada de choque IV	14	23.600	6 m	Sacada	L	Explosão (6d12 El, 4,5 m)
Granada criogênica III	14	21.100	6 m	Sacada	L	Explosão (4d8 Fr, zonzo, 6 m)
Granada de fragmentação V	14	18.750	6 m	Sacada	L	Explosão (10d6 Pf, 4,5 m)
Granada de fragmentação VI	16	44.600	6 m	Sacada	L	Explosão (12d6 Pf, 4,5 m)
Granada incendiária V	16	44.000	6 m	Sacada	L	Explosão (10d6 Fg, 5d6 queimar, 4,5 m)
Granada de luz IV	16	53.000	6 m	Sacada	L	Explosão (cego 1d8 rodadas, 6 m)
Granada de som IV	16	43.500	6 m	Sacada	L	Explosão (7d10 So, surdo 1d4 minutos, 9 m)
Granada criogênica IV	18	108.500	6 m	Sacada	L	Explosão (6d8 Fr, zonzo, 6 m)
Granada de fragmentação VII	18	96.900	6 m	Sacada	L	Explosão (16d6 Pf, 4,5 m)
Granada incendiária VI	18	108.800	6 m	Sacada	L	Explosão (12d6 Fg, 6d6 queimar, 4,5 m)
Granada de choque V	20	110.000	6 m	Sacada	L	Explosão (9d12 El, 4,5 m)
Granada de fragmentação VIII	20	216.000	6 m	Sacada	L	Explosão (20d6 Pf, 4,5 m)

TABELA 7-8: ARMAS ESPECIAIS

ARMAS DE UMA MÃO	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
SEM CATEGORIA									
Shuriken fio de carbono (10)	1	85	1d4 Pf	3 m	Sangrar 1d4	Sacada	–	–	Arremesso, recarga rápida
Rede de fibra de náilon	2	460	–	3 m	–	Sacada	–	1	Arremesso, emaranhado

ARMAS DE DUAS MÃOS	NÍVEL	PREÇO	DANO	DISTÂNCIA	CRÍTICO	CAPACIDADE	USO	VOLUME	ESPECIAL
SEM CATEGORIA									
Arco	1	255	1d6 Pf	18 m	–	Sacada	1	1	Recarga rápida

TABELA 7-9: MUNIÇÕES

MUNIÇÕES PADRÃO	NÍVEL	PREÇO	CARGAS/CARTUCHOS	VOLUME	ESPECIAL
Balas de armamento longo e de atirador	1	75	25	L	–
Balas de armamento de mão	1	40	30	L	–
Balas de armamento pesado	2	90	20	L	–
Bateria	1	60	20	–	–
Bateria de alta capacidade	4	330	40	–	–
Bateria de super capacidade	4	390	80	–	–
Bateria de ultra capacidade	5	445	100	L	–
Cartucho de escopeta	1	55	25	L	–
Dardos	1	20	25	L	–
Flechas	1	50	20	L	–
Mini-foquetes	4	300	10	L	–
Sinalizador	1	5	1	–	–
Tanque de combustível padrão	1	60	20	1	–
Tanque de combustível de alta capacidade	3	280	40	2	–

MUNIÇÕES ESPECIAIS	NÍVEL	PREÇO	CARGAS/CARTUCHOS	VOLUME	ESPECIAL
Flecha-granada I	6	875	1	–	Como qualquer granada de 1º nível
Flecha-granada II	10	5.450	1	–	Como qualquer granada de 5º nível ou inferior
Flecha-granada III	15	32.050	1	–	Como qualquer granada de 10º nível ou inferior
Flecha-granada IV	20	245.000	1	–	Como qualquer granada de 15º nível ou inferior
Míssil tático	10	5.700	1	1	Explosão 6d8 Cc & Pf (9 m)
Míssil avançado	13	14.600	1	1	Explosão 13d8 Cc & Fg (9 m)

TABELA 7-10: CRISTAIS DE ARMAS SOLARIANAS

CRISTAIS DE ARMAS SOLARIANAS	NÍVEL	PREÇO	DANO	CRÍTICO	VOLUME
Cristal bóson W mínimo	5	3.050	+1d4	Sangrar 1d6	–
Cristal fóton mínimo	5	2.950	+1d3 Fg	Queimar 1d6	–
Cristal gráviton mínimo	5	2.900	+1d3	Derrubar	–
Cristal glúon mínimo	6	3.900	+1d4	Ferimento	–
Cristal bóson W inferior	8	9.800	+1d6	Sangrar 2d6	–
Cristal fóton inferior	8	9.300	+1d6 Fg	Queimar 1d6	–
Cristal gráviton inferior	8	9.200	+1d6	Derrubar	–
Cristal glúon inferior	9	11.500	+1d6	Ferimento grave	–
Cristal bóson W menor	11	26.200	+2d6	Sangrar 2d6	–
Cristal fóton menor	11	25.100	+2d6 Fg	Queimar 1d6	–
Cristal gráviton menor	11	24.000	+2d6	Derrubar	–
Cristal glúon menor	12	30.800	+2d6	Ferimento grave	–
Cristal bóson W padrão	14	81.300	+3d6	Sangrar 3d6	–
Cristal fóton padrão	14	71.200	+3d6 Fg	Queimar 2d6	–
Cristal gráviton padrão	14	69.800	+3d6	Derrubar	–
Cristal glúon padrão	15	94.200	+3d6	Ferimento grave	–
Cristal bóson W maior	17	274.100	+4d6	Sangrar 4d6	–
Cristal fóton maior	17	246.200	+4d6 Fg	Queimar 3d6	–
Cristal gráviton maior	17	251.000	+4d6	Derrubar	–
Cristal glúon maior	18	330.300	+4d6	Ferimento grave	–
Cristal bóson W verdadeiro	20	806.000	+6d6	Sangrar 6d6	–
Cristal fóton verdadeiro	20	729.500	+6d6 Fg	Queimar 5d6	–
Cristal glúon verdadeiro	20	916.200	+6d6	Ferimento grave	–
Cristal gráviton verdadeiro	20	727.100	+6d6	Derrubar	–

PROPRIEDADES ESPECIAIS DE ARMAS

Algumas armas possuem propriedades especiais inerentes. As propriedades especiais de uma arma são listadas na coluna Especial em sua tabela de armas correspondente. Detalhes destas propriedades especiais de armas são descritos abaixo.

Alcance

Somente armas brancas podem ter a propriedade especial alcance. Empunhar uma arma com alcance dá 3 metros de alcance para ataques com essa arma. Veja Alcance e Quadrados Ameaçados na página 255 para mais informações.

Analógica

Esta arma não utiliza quaisquer componentes eletrônicos avançados, sistemas de computador ou fontes de energia elétrica. Ela é imune a habilidades que miram tecnologia. Embora este uso da palavra "analógica" não seja tecnicamente correto quando se refere a tecnologia, o uso do termo desta maneira se tornou comum nos Mundos do Pacto.

Arcaica

Esta arma causa 5 pontos de dano a menos, exceto se o alvo estiver vestindo uma armadura arcaica ou nenhuma armadura. Armas arcaicas são feitas de materiais primitivos tais como madeira ou aço comum.

Arremesso

Armas à distância que devem ser arremessadas e armas brancas que podem ser arremessadas com um ataque à distância têm a propriedade especial arremesso. Você aplica seu modificador de Força em jogadas de ataque para ataques de arremesso. Após arremessar uma arma, ela aterrissa próxima de seu alvo e você deve recuperá-la se quiser atacar com ela novamente.

Atirador

Armas com a propriedade especial atirador podem ser disparadas precisamente em longas distâncias se miradas apropriadamente. Se mirar a arma como uma ação de movimento e dispará-la no mesmo turno, utilize o valor listado com a propriedade especial atirador como o incremento de distância da arma. Você ainda pode disparar uma arma de atirador normalmente, mas utiliza somente o valor de distância listado em sua seção de distância normal quando o fizer.

Atordoamento

Você pode colocar uma arma com a propriedade especial atordoamento no modo de atordoamento (ou recolocá-la no modo normal) como uma ação de movimento. No modo de atordoamento, todos os ataques da arma são não-letais. Veja a página 252 para mais sobre como dano não-letal funciona.

Automática

Além de realizar ataques à distância normalmente, uma arma com esta propriedade especial pode disparar em modo automático total. Nenhuma ação é requerida para alternar uma arma entre realizar ataques à distância normais ou utilizando o modo automático.

Quando realizar um ataque total com uma arma em modo automático, você pode atacar em um cone com um alcance igual à metade do incremento de distância da arma. Isto usa toda a munição remanescente da arma. Role um ataque contra cada alvo no cone, começando com o mais próximo de você. Ataques feitos com uma arma em modo automático não podem causar acertos críticos. Role o dano somente uma vez e aplique-o a todos os alvos atingidos. Cada ataque contra uma criatura individual no cone utiliza a mesma quantidade de munição ou cargas que realizar dois disparos e, uma vez que não tenha munição suficiente para atingir outro alvo, você para de atacar.

Por exemplo, se estiver utilizando uma metralhadora gera-X tática com 27 balas remanescentes, você poderia mirar as 6 criaturas mais próximas no cone e utilizar todas as 27 balas.

Se mais de uma criatura estiver equidistante e você não tiver cartuchos remanescentes o suficiente para disparar em todas as criaturas equidistantes, determine aleatoriamente em qual você mira. Você não pode evitar disparar em aliados no cone, nem pode atirar em qualquer criatura mais de uma vez, mesmo que tenha cartuchos o suficiente para disparar mais tiros do que o número de alvos disponíveis. Ataques em modo automático sofrem as mesmas penalidades que outros ataques totais.

Bloqueio

Somente armas brancas podem ter a propriedade especial bloqueio, que representa algum tipo de guarda ou barra que pode protegê-lo contra ataques de um adversário que lhe golpear em corpo a corpo. Quando obtiver sucesso ao golpear um alvo com um ataque corpo a corpo utilizando tal arma, você recebe +1 de bônus de melhoria em sua CA por 1 rodada contra ataques corpo a corpo desse alvo.

Brilhante

Ataques com armas brilhantes iluminam a área a até 6 metros de você e seu alvo por 1 rodada após o ataque, aumentando o nível de iluminação em um passo, até o máximo de luz normal.

Derrubada

Quando tentar a manobra de combate derrubar enquanto empunhar uma arma com a propriedade especial derrubada, você recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque.

Desajeitada

Armas com a propriedade especial desajeitada são grandes e estranhas, não podem ser disparadas sem arrefecer primeiro ou são de alguma forma difíceis de utilizar com ataques repetidos. Você não pode utilizar uma arma desajeitada como parte de um ataque total (ou qualquer outra ação na qual poderia realizar vários ataques), não pode atacar com ela mais de uma vez por rodada e não pode utilizá-la para realizar um ataque de oportunidade.

Desarme

Quando tentar a manobra de combate desarmar enquanto empunhar uma arma com a propriedade especial desarme, você recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque.

Emaranhamento

Uma criatura atingida por uma arma de emaranhamento fica emaranhada até escapar com um teste de Acrobatismo (CD = 10 + nível de item da arma + modificador de Destreza do atacante) ou um teste de Força (CD = 15 + nível de item da arma + modificador de Destreza do atacante). Uma criatura emaranhada pode tentar este teste como uma ação de movimento. Algumas armas (como granadas viscosas) têm uma duração máxima para este efeito. Veja página 275 para informações sobre a condição emaranhado.

Energizada

Uma arma branca com uma bateria interna que deve ser carregada para funcionar tem a propriedade especial energizada, que lista sua capacidade e uso. Ao contrário de uma arma à distância, o uso é para 1 minuto de operação em vez de por ataque, embora utilizar uma arma energizada por menos de 1 minuto completo ainda gaste 1 uso completo. O número de cargas gastas é igual ao uso × o número de minutos que a arma é usada, arredondado para cima para o próximo minuto. Você pode ativar a energia da arma como parte da ação usada para realizar um ataque com ela e ela automaticamente desativa após 1 minuto.

Como com armas à distância, você pode recarregar a bateria de uma arma branca energizada utilizando um gerador ou estação de recarga ou pode comprar novas baterias. Se tentar atacar com uma arma energizada que está sem cargas, ela funciona como uma arma improvisada (veja página 169).

PROPRIEDADE ESPECIAL DE ARMA E CDS DE ACERTOS CRÍTICOS

Algumas armas que explodem ou causam efeitos de acertos críticos (veja página 181 e 182) permitem ao alvo tentar uma jogada de resistência. A CD de tal jogada de resistência normalmente é 10 + metade do nível de item da arma + um de seus modificadores de atributo. Exceto se especificado o contrário, o modificador de atributo corresponde ao atributo que você normalmente utiliza para realizar um ataque com essa arma (Destreza para uma arma à distância e Força para uma arma branca ou de arremesso). Qualquer penalidade que você fosse normalmente sofrer em sua jogada de ataque também se aplica a esta CD, incluindo penalidades do incremento de distância da arma.

Explosão

Explosivos têm a propriedade especial explosão, que lista a quantidade de dano que a explosão causa, o tipo de dano, efeitos especiais (com duração, se necessário) e o raio da explosão. Quando ataca com este tipo de arma ou munição, você mira em uma interseção do quadriculado. Cada criatura na área da explosão sofre o dano listado, mas pode tentar uma jogada de resistência de Reflexos para metade do dano. Se a propriedade especial explosão tiver quaisquer efeitos especiais além de dano, eles são anulados com uma jogada de resistência bem-sucedida. Algumas armas explosivas, como granadas de fumaça, não causam dano, portanto elas não apresentam dano e tipo de dano.

Indutor

Você pode carregar uma arma com esta propriedade especial como uma ação de movimento. Quando o fizer, você aumenta o dano da arma pela quantidade listada no próximo ataque com a arma. Induzir gasta cargas da arma igual a seu valor de uso. Isto aumenta o dano da arma e é multiplicado em um acerto crítico. Induzir uma arma mais de uma vez antes de dispará-la não tem qualquer efeito extra e a carga extra se dissipa se a arma não for disparada até o fim de seu próximo turno.

Injeção

Esta arma ou sua munição pode ser preenchida com uma droga, veneno de ferimento ou composto medicinal. Em um ataque bem-sucedido com a arma (o primeiro ataque se for com uma arma branca ou um ataque com a munição relevante se for com uma arma à distância), ela automaticamente injeta a substância no alvo. Reabastecer a arma com uma nova substância funciona como recarregá-la e é uma ação de movimento. Cada material injetável

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

diferente deve ser comprado separadamente e pode ser usado em qualquer arma com a propriedade especial injeção. Veja a página 231 para regras e preços de drogas, medicamentos e venenos.

Linha

Esta arma dispara um projétil em uma linha reta que atravessa várias criaturas ou obstáculos. Quando atacar com tal arma, faça uma única jogada de ataque e compare-a à Classe de Armadura relevante de todas as criaturas e objetos em um linha se estendendo pelo incremento de distância listado da arma. Role o dano somente uma vez. A arma acerta todos os alvos com uma CA igual ou menor que a jogada de ataque. Entretanto, se um ataque falhar em causar dano a uma criatura ou obstáculo atingido na linha (normalmente devido a redução de dano ou dureza), o caminho é parado e o ataque não fere criaturas além dali. Uma arma de linha não pode ferir alvos além de sua distância listada. Se desferir um acerto crítico, esse efeito se aplica somente ao primeiro alvo atingido na linha e você rola o dano crítico separadamente. Se várias criaturas estiverem igualmente próximas, você escolhe qual delas sofre o acerto crítico. Uma arma de linha não se beneficia de talentos ou habilidades que aumentam o dano de um único ataque (como o ataque ardiloso de um operativo).

Não-letal

Esta arma causa dano não-letal. Veja a página 252 para mais informações sobre como dano não-letal funciona.

Operativa

Um operativo pode utilizar a característica de classe ataque ardiloso (veja página 93) com uma arma que tem esta propriedade especial. Qualquer personagem pode somar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em jogadas de ataque corpo a corpo realizadas com armas com esta propriedade especial.

Penetrante

Uma arma penetrante é desenvolvida para atravessar as camadas exteriores de objetos grandes, tornando mais fácil danificá-los. Uma arma penetrante ignora uma quantidade de dureza igual ao nível de item da arma.

Rajada

Esta arma dispara em um cone que se estende somente até seu primeiro incremento de distância. Você não pode utilizá-la para atacar criaturas além desse alcance.

Para cada ataque que você realizar com uma arma com a propriedade especial rajada, role um ataque contra cada alvo no cone, começando com o mais próximo de você. Cada ataque sofre –2 de penalidade em soma a outra penalidades, tal como penalidades a todos os ataques durante um ataque total. Role dano somente uma vez para todos os alvos. Se você rolar um ou mais acertos críticos, role o dano crítico extra somente uma vez (ou quaisquer outros efeitos especiais em um acerto crítico que exigirem que você role um dado) e aplique-o a cada criatura à qual você desferiu um acerto crítico. Você não pode evitar disparar em aliados no cone, nem pode atirar em qualquer criatura mais de uma vez.

Ataques com armas de rajada ignoram ocultação. Uma arma de rajada não se beneficia de talentos ou habilidades que aumentam o dano de um único ataque (como o ataque ardiloso de um operativo). Munição para armas de rajada são desenvolvidas para ataques de rajada, portanto você gasta a quantidade de uso somente uma vez para cada cone de ataques.

Recarga Rápida

Você pode recarregar esta arma como parte da mesma ação de dispará-la em vez de usar uma ação de movimento para recarregar.

EFEITOS DE ACERTOS CRÍTICOS

Se sua jogada de ataque for um 20 natural e o total de seu ataque for igual ou maior que a CA de seu alvo, seu ataque é um acerto crítico. Um acerto crítico significa que você joga seu dano duas vezes (somando a cada jogada todos seus bônus usuais, incluindo qualquer dano adicional de habilidades especiais) e então soma as jogadas para determinar o dano causado.

Algumas armas têm um efeito crítico adicional que se aplica quando você desfere um acerto crítico. Estes efeitos são os seguintes.

Arco

A energia do ataque salta para uma segunda criatura. Este alvo secundário deve estar a até 3 metros de seu alvo original e deve ser a criatura mais próxima do alvo original (você escolhe se várias criaturas estiverem equidistantes). Role a quantidade de dano listada no arco da arma – o alvo secundário sofre este dano (não multiplicado pelo acerto crítico) do tipo de dano que a arma causa.

Atordoar

O alvo fica atordoado (veja página 273) por 1 rodada.

Corroer

O alvo sofre dano de corrosão igual à quantidade listada. Isto funciona como a condição queimando, mas causa dano de ácido em vez de dano de fogo.

Derrubar

O alvo cai e sofre a condição prostrado (veja página 273).

Ensurdecer

O alvo deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Fortitude ou fica surdo (veja página 277) por 1d4 minutos.

Ferimento

Role na Tabela 7–11: Armas de Ferimento. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de resistência do tipo listado (se houver) ou sofre o efeito listado. Se a criatura não tiver a localização específica, utiliza a localização geral.

TABELA 7–11: ARMAS DE FERIMENTO

D20	LOCALIZAÇÃO	JR	EFEITO
1–10	Geral	–	Sangramento 1d6
11–13	Olho (sensorial)	Ref	Perde olho, –2 de Percepção
14–15	Perna (mobilidade)	Fort	Membro decepado, –3 metros de velocidade em terra
16–17	Braço (manipulação)	Ref	Membro decepado, perde uma mão
18–19	Órgão vital	Fort	1d4 de dano de Con
20	Cérebro	Fort	Atordoado por 1 rodada

Ferimento Grave

Role duas vezes na Tabela 7–11: Armas de Ferimento e escolha o resultado desejado. O alvo ainda pode tentar qualquer jogada de resistência associada.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Injeção CD +2
Se a arma é utilizada para lançar um veneno ou droga de algum tipo, a CD da jogada desse veneno é aumentada em 2 quando lançada por um acerto crítico.

Sangrar
O alvo recebe a condição sangrando (veja página 277).

Queimar
O alvo recebe a condição queimando (veja página 277).

Zonzear
O alvo deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Fortitude ou fica zonzo (veja página 277) por 1 rodada.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS
Estatísticas para cada uma das armas a seguir podem ser encontradas em sua tabela de armas correspondente. Armas são geralmente listadas em suas categorias associadas, com grupos de armas que funcionam e causam dano similarmente e que algumas vezes têm regras especiais que se aplicam a tais armas (como armas laser ou de plasma). Outros agrupamentos incluem granadas (veja abaixo), armas com a propriedade especial operativa (veja página 182) e outras armas sem categorias de armas (veja Armas Sem Categoria na página 183). As descrições das munições aparecem na página 190.

Armas de Choque
Armas de choque emitem poderosas rajadas elétricas que podem ferir e potencialmente atordoar inimigos. Versões à distância utilizam lasers de baixa potência para direcionar os arcos elétricos destas armas. Rajadas elétricas também podem saltar para alvos adjacentes, tornando as armas adequadas para atordoar grupos de inimigos. No geral, armas de choque tempestade são as mais poderosas, seguidas em ordem descendente por armas de choque relampejo, aurora e de estática.

Eletro-Cassetete (Aurora, Estática, Relampejo, Tempestade)
Estes cassetetes de policarbonato têm uma empunhadura de um lado e uma superfície impactante revestida de eletrodos que liberam uma carga elétrica na outra ponta.

Emissor de Arco (Avançado, Tático)
Emissores de arco descarregam um cone de energia elétrica que podem ferir e atordoar qualquer um em sua área. Emissores de arco avançados podem ser utilizados a longa distância são utilizados por forças militares para atordoar e subjugar grupos de inimigos.

Lança-Choque (Aurora, Estática, Relampejo, Tempestade)
Lanças-choque disparam uma rajada de energia elétrica que explode quando impacta, criando uma tempestade elétrica que pode ferir e atordoar qualquer um em seu raio.

Pistola de Arco (Aurora, Estática, Tempestade)
Pistolas de arco disparam rajadas letais atordoantes de eletricidade em alvos à distância. Elas possuem dois emissores protuberantes que direcionam a rajada elétrica e uma câmara volumosa que contém o capacitor.

Pistola Lança-Pulso
Uma versão menor de uma pistola de arco, a lança-pulso envia uma rajada de baixa energia em seu alvo. Esta rajada atordoa o alvo sem causar dano grave.

Rifle de Arco (Aurora, Estática, Relampejo, Tempestade)
Rifles de arco disparam rajadas elétricas letais e têm um alcance maior que pistolas de arco. Como pistolas de arco, rifles de arco podem atordoar alvos que não são mortos pelo dano de eletricidade.

Rifle Lança-Pulso
O rifle lança-pulso envia uma rajada de baixa voltagem em seu alvo e tem um alcance maior que a lança-pulso de mão. A rajada pode atordoar o alvo e causar dano não-letal.

Armas Criogênicas
Armas criogênicas geram rajadas de gás super-resfriado que pode ferir ou incapacitar um alvo. O gás é mantido dentro de uma criocâmara anexada à arma. Embora modelos primitivos simplesmente jorrem estes químicos congelantes como um lança-chamas, modelos modernos utilizam um feixe de contenção para disparar partículas congeladas mortais em alvos a distâncias impressionantes. A maioria das armas criogênicas automaticamente recarregam seus reservatórios de reagentes químicos drenando e processando vários gases da atmosfera, precisando de baterias somente para manter seu suprimento de munição.

Uma das linhas mais populares de armas criogênicas são armas zero, incluindo canhões, pistolas e rifles zero. Em terminologia comum, armas criogênicas de classe-avalanche são as mais gélidas e perigosas, seguidas em ordem descendente por classe-nevasca, classe-granizo e classe-geladura.

Canhão Zero (Avançado, Elite, Tático)
Canhões zero projetam uma linha reta congelante de um gerador, afetando quaisquer alvos na linha. Um par de tanques no armazenador pesado do canhão contém refrigerantes químicos que produzem uma violenta reação endotérmica quando misturados no cano isolado.

Criopique (Avançado, Tático)
O cabo de um criopique é um longo mastro de alumínio ou aço carbono com uma empunhadura de borracha ajustável. Um criopique emite uma rajada de gás super-resfriado de sua ponta e age como uma lâmina congelante.

Pistola Zero (Classe-Avalanche, Classe-Geladura, Classe-Granizo, Classe-Nevasca)
Pistolas zero têm uma empunhadura pesada para equilibrar seus canos mais pesados que o normal. Uma lata cilíndrica sobre o cano contém e direciona os refrigerantes.

Rifle Zero (Classe-Avalanche, Classe-Geladura, Classe-Granizo, Classe-Nevasca)
Rifles zero tem canos longos e pesados e tendem a ter a frente mais pesada. Um tanque pesado sobre o cano armazena o suprimento de refrigerantes do rifle, contribuindo para seu peso.

Armas Ígneas
Armas ígneas geram causam dano de fogo sem utilizar lasers ou plasma. Este dano ígneo normalmente ocorre através de bobinas de metal superaquecidas ou ignição de gás, mas fabricantes de armas também podem inventar outros métodos. Armas ígneas frequentemente têm a habilidade de colocar alvos em chamas, causando dano de queimadura além do dano de fogo inicial quando acertam de forma especialmente efetiva.

A maioria das armas ígneas se baseiam em misturas reativas de hidrocarbonetos chamados de combustível para munição, em vez de baterias.

Doshko Ígneo (Abrasador, Erupsolar, Fulgurante, Infernal)
Quanto ativada, a lâmina deste doshko aquece por meios de bobinas internas se aquecendo. O doshko causa dano de fogo e também pode causar ferimentos traumáticos.

Espada Fogo Celeste (Infernal, Tática)
Originalmente, estas espadas eram conhecidas por sua identificação de fábrica, BSB-1750. Sua popularidade na Legião de Fogo Celeste levou ao seu nome coloquial, espadas Fogo Celeste. Aberturas para jatos de gases inflamados alinham um lado da lâmina oca. Quando energizada, campos magnéticos contêm e inflamam os gases em uma corona brilhante de chamas.

Lança-Chamas (Classe-Cão Infernal, Classe-Draco-de-Fogo, Classe-Fênix, Classe-Ifrit, Classe-Salamandra)
Estes lança-chamas portáteis consistem de um desenho similar a um rifle desenvolvido com um tanque de combustível sobredimensionado integrado no armazenador da arma.

Pistola Ígnea
Uma pistola ígnea dispara uma linha de combustível inflamado de seu cano.

Pistola Sinalizadora de Sobrevivência
Uma pistola sinalizadora de sobrevivência é utilizada para sinalizar perigo ou pedir por ajuda. Embora não sejam desenvolvidas para combate, pistolas sinalizadoras de sobrevivência podem causar dano de fogo a curta distância.

Rifle Ígneo
Um rifle ígneo dispara uma linha de combustível inflamado de seu cano.

Armas Laser
Armas laser emitem feixes de luz altamente focados que causam dano de fogo. Estes feixes podem atravessar vidro e outras barreiras físicas transparentes, causando dano a tais barreiras conforme as atravessam. Barreiras de energia ou força mágica bloqueiam lasers. Criaturas invisíveis não sofrem dano de lasers, já que os feixes as atravessam inofensivamente. Névoa, fumaça e outras nuvens fornecem cobertura e ocultação contra ataques laser. Lasers podem penetrar escuridão, mas não fornecem qualquer iluminação.

Armas lasers utilizam vários meios de concentrar feixes de luz em uma intensidade letal. Alguns focam a luz através de um cristal facetado, enquanto outros focam o feixe através de uma nuvem química ou gás ionizado.

Artilharia de Feixe (Avançada, Elite, Tática)
Embora não tenha o poder de penetração de uma artilharia laser, uma artilharia de feixe libera um laser de fogo sustentado. Ela usa um conjunto de lentes giratórias para impedir que o calor intenso devido ao fogo sustentado derreta o invólucro da arma.

Artilharia Laser (Afélio, Azimute, Corona, Paralaxe, Periélio, Zênite)
Artilharias lasers são armamentos pesados desenvolvidos para serem efetivos contra alvos reforçados como veículos e tanques inimigos.

Pistola Laser (Afélio, Azimute, Corona, Paralaxe, Periélio, Zênite)
A pistola laser é possivelmente o armamento de mão mais comum utilizado por comerciantes, exploradores, guardas e mercenários. Pistolas laser são leves e confiáveis, embora ainda causem uma quantidade respeitável de dano.

Rifle de Feixe (Avançado, Elite, Tático)
Rifles de feixe podem disparar em modo automático, soltando um cone de lasers do cano.

Rifle Laser (Afélio, Azimute, Corona, Paralaxe, Periélio, Zênite)
Com seu cano quadrado aviltado e reforços internos, um rifle laser é robusto e confiável.

Armas Operativas
Armas brancas operativas têm um desenho básico, mas são capaz de causar dano preciso quando empunhadas por um combatente treinado. Um operativo pode utilizar a característica de classe ataque ardiloso com uma arma com a propriedade especial operativo. Adicionalmente, qualquer personagem pode somar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em jogadas de ataque com estas armas.

Adaga (Fenda Molecular, Fio-Zero, Ultrafina)
A leveza e fineza de adagas as tornam fáceis de carregar ou esconder. Adagas ultrafinas têm lâminas de dois gumes afiadas. Adagas fio-zero têm lâminas – construídas com tecnologia quântica – que são tão finas, que suas bordas não são nítidas. A lâmina de uma adaga de fenda molecular parece translúcida, já que é feita de vidro e suas partículas vibrantes permitem à adaga cortar através de quase qualquer substância. A maioria das adagas são disponibilizadas com lâminas fixas, dobráveis ou retráteis.

Apaziguador
Este cassetete de combate avançado, conhecido como apaziguador, é um bastão leve de metal que descarrega um pulso que pode ser forte o suficiente para derrubar um alvo no chão.

Cassetete (Avançado, Tático)
Um cassetete é uma haste fina e sólida de metal, normalmente uma empunhadura de borracha texturizada. Um cassetete tático pode ser utilizado para desferir golpes concussantes precisos. Um cassetete avançado, utilizado por mercenários de elite e companhias de segurança, frequentemente têm uma haste adicional, bem como uma ponta pesada que pode ser energizada para atingir com força substancialmente maior que um cassetete tático.

Faca (Sobrevivência, Tática)
Estas lâminas leves podem ser usadas para tarefas mundanas e combate. Uma típica faca de sobrevivência tem uma lâmina com um único gume feita de aço carbono ou cerâmica e tratada contra corrosão. Facas táticas têm grandes lâminas de dois gumes afiadas, frequentemente com uma seção da lâmina cerrada próxima ao cabo, e vêm em formatos de lâminas fixas e dobráveis; usuários podem preferir um estilo ou outro, mas as duas são idênticas em termos de preço, peso e dano causado.

Incapacitador
Quando este cassetete de um cinza escuro não refletivo atinge um alvo, ele descarrega um pulso elétrico que pode zonzear sua vítima.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Armas de Plasma

Gás superaquecido ou eletromagneticamente carregado se torna plasma ionizado, que armas de plasma emitem em uma rajada controlada. Plasma ionizado causa dano de eletricidade e fogo, rasgando tanto carne orgânica quanto metal. Feixes de plasma podem ser projetados, como de uma pistola, ou mantidos em um feixe fixo por um poderoso campo magnético, como na lâmina de uma arma branca.

Seguidores de Sarenrae popularizaram termos para as diferentes intensidades de espadas de plasma baseados no calor que elas emitem. A arma de plasma mais quente e mortal é uma estrela azul, seguida em ordem descendente por estrela branca, estrela amarela, estrela vermelha e finalmente armas de plasma táticas.

Canhão de Plasma (Estrela Amarela, Estrela Azul, Estrela Branca, Estrela Vermelha)

Canhões de plasma disparam grandes rajadas explosivas de plasma ionizado. Eles são difíceis de utilizar e têm um alcance relativamente curto para um armamento pesado, mas seu impacto têm um efeito devastador.

Doshko de Plasma (Estrela Amarela, Estrela Azul, Estrela Branca, Estrela Vermelha)

As versões de plasma destas tradicionais armas vesk utilizam a mesma convenção popular que as outras armas de plasma.

Espada de Plasma (Estrela Amarela, Estrela Azul, Estrela Branca, Estrela Vermelha, Tática)

Um gerador de plasma é mantido dentro do cabo desta espada. Um armazenador de cerâmica resistente a plasma foca o feixe com a assistência de um campo de força localizado, seja em um único feixe reto ou ao longo de uma lâmina magnetizada embotada ou similar a um fio. Quando a arma está desenergizada, o feixe de plasma desaparece.

Lança-Plasma (Estrela Azul, Estrela Branca)

Lanças-plasma disparam raios de plasma ionizado em um alvo. Eles têm um bom alcance e são mais fáceis de utilizar que rifles ou pistolas de plasma, mas atingem somente um único alvo.

Pistola de Plasma (Estrela Amarela, Estrela Azul, Estrela Branca, Estrela Vermelha)

Pistolas de plasma disparam uma linha de plasma ionizado a um alcance relativamente curto. O plasma pode continuar a queimar após o contato.

Rifle de Plasma (Estrela Amarela, Estrela Azul, Estrela Branca, Estrela Vermelha)

Rifles de plasma disparam longas linhas de plasma ionizado que atravessam objetos e oponentes em seu caminho.

Armas de Projéteis

Armas de projéteis disparam objetos sólidos, tais como balas ou foguetes. Embora armas de projéteis sejam relativamente antiquadas, elas fornecem poder de fogo útil a um preço razoável para muitos comerciantes e viajantes.

Besta (Avançada, Dupla, Elite, Exemplar, Tática)

Esta arma lembra um rifle com uma cruz próxima do final do cano. Uma besta utiliza poder mecânico para disparar flechas pelo cano. Flechas de granada também podem ser disparadas com uma besta.

Canhão Estelar (Leve, Pesado)

Um canhão estelar é um canhão portátil que dispara projéteis explosivos cheios de flechetes densos que retalham alvos próximos. Canhões estelares têm um alcance limitado, mas causam dano traumático em grandes áreas.

Canhão de Reação (Avançado, Elite, Exemplar, Leve, Pesado, Tático)

Uma arma vesk antiga mas ainda popular, o canhão de reação utiliza materiais e tecnologia avançados para redirecionar o recuo de um projétil ao próprio projétil, tornando-o um armamento pesado extremamente perigoso.

Escopeta (Dispersão, Impacto, Serrada, Utilidade, Vórtice)

Uma escopeta dispara chumbos fragmentários em uma rajada de seu cano, causando dano a todos os alvos no alcance. O cano encurtado da escopeta serrada a torna mais fácil de ocultar. Escopetas de dispersão, impacto e vórtice são desenvolvidas para causar dano aumentado.

Metralhadora (Esquadrão, Leve, Média, Pesada)

As metralhadoras mais básicas e portáteis são conhecidas como armas de esquadrão por sua popularidade entre grupos mercenários. Metralhadoras leves, médias e pesadas permanecem como armamentos pesados confiáveis por seu disparo automático e capacidade de dano.

Metralhadora Gera-X (Avançada, Elite, Exemplar, Tática)

Metralhadoras gera-X são nomeadas por seu gerador externo – um acondicionador de energia que conduz a alimentação da arma automaticamente. Elas são comuns em bases fortificadas e em grandes acampamentos armados.

Pistola Girojato (Avançada, Elite, Tática)

Pistolas girojato disparam minifoguetes que podem acertar com força grande o suficiente para derrubar alvos. Pistolas girojato são levemente maiores que pistolas semiautomáticas e têm um cano reforçado.

Pistola Semiautomática (Avançado, Elite, Exemplar, Tático)

O mecanismo semiautomático desta pistola descarrega cartuchos gastos e carrega novos no cano, desde que haja um cartucho no pente.

Rifle de Caça

Este rifle básico é principalmente utilizado para defesa pessoal e caça. Rifles mais avançados têm utilizações militares.

Rifle de Combate

Este rifle utilitário é preferido por mercenários que não querem armas chamativas.

Rifle de Dardo Ácido (Duplo, Complexo, Tático)

Um rifle de dardo ácido tem um uma reserva de polímero não reativo que pode ser preenchido com qualquer ácido que o portador desejar. O processo de carregamento automático preenche os dardos do rifle com ácido conforme eles são movidos para a câmara. Rifles de dardo ácido duplos disparam dois dardos simultaneamente, enquanto rifles de dardo ácido complexos contêm doses concentradas de ácido.

Rifle Explorador (Avançado, Elite, Exemplar, Tático)
Rifles exploradores são armas de projéteis de tiro único. A linha recebeu seu nome de exploradores lashuntas korasha, que preferem o rifle por sua confiabilidade em terreno hostil.

Rifle Girojato (Avançado, Elite, Exemplar, Tático)
Modelo de armamento longo de um pistola girojato, um rifle girojato dispara minifoguetes com uma força devastadora.

Rifle Magnetar (Avançado, Elite, Exemplar, Tático)
O rifle magnetar utiliza campos magnéticos para acelerar balas metálicas a altas velocidades. Com poucas partes móveis que podem estragar, ele é o burro de carga dos rifles automáticos, popular entre exploradores planetários.

Rifle de Mira Automático
Um modelo automático do rifle básico, rifles de mira automáticos disparam continuamente enquanto o gatilho estiver pressionado e houverem balas no pente.

Rifle de Olho Shirren (Avançado, Elite, Exemplar, Tático, Teleportatiro)
Rifles de olho shirren são nomeados por seus componentes de visão, que lembram os olhos da raça insetoide, mas raramente são fabricados por empresas shirren. Rifles de olho shirren são extremamente precisos e preferidos por atiradores de elite e especiais.

Armas Sem Categoria
As armas a seguir não são consideradas parte de qualquer outra categoria de arma, mas seguem as regras normais para armas, exceto se definido o contrário em suas descrições.

Açoitático (Entorpecedor, Padrão)
Um açoite tático, ou açoitático como é comumente chamado, é um comprimento de corda de náilon reforçado com fibras de carbono. Açoitáticos foram originalmente utilizados por organizações militares como uma forma de controle de multidões; exploradores e mercenários vieram a apreciar a utilidade da arma. Quando um açoitático entorpecedor encosta, um baixo choque de eletricidade é transmitido pelo açoite. O choque é muito brando para causar dano, mas pode atordoar o alvo.

Arco
Arcos compostos modernos são feitos de ligas de alumínio, para leveza e durabilidade superior. A corda é feita de polietileno de alta performance. Arcos disparam flechas como munição e também podem usar flechas de granada para dano e efeitos mais customizados.

Clava
Uma clava é um tipo instrumento brusco e alongado com um cabo adequado para empunhar. Clavas podem ser feitas de pedra, madeira ou materiais similares. Clavas de metal também existem e normalmente são ocas para não ficarem muito pesadas. Alguns Capitães Livres se referem a clavas como pinos de corda, aqueles itens arcaicos que não são necessários em espaçonaves.

Doshko (Avançado, Fenda Molecular, Fio-Zero, Lâmina Dimensional, Tático, Ultrafino)
A tradicional arma dos vesk, o doshko é composto de quatro lâminas triangulares organizadas em linha e anexadas em um longo cabo. Ideal para golpes devastadores desferidos de cima para baixo e para travar e desviar armas inimigas, ele utiliza um formato artístico altamente respeitado na sociedade vesk tradicional, mas também parece ser utilizado por criaturas de outras raças como a variante de um machado. Tradicionalmente, doshkos são feitos de aço, mas nas décadas recentes têm sido criados utilizando técnicas metalúrgicas avançadas e até mesmo tecnologia quântica para aprimorar as pontas perfurantes.

Lâminas de doshkos ultrafinos parecem excepcionalmente delicadas, mas são bastante afiadas. Doshkos fio-zero parecem ter um fio borrado, enquanto doshkos de fenda molecular têm lâminas translúcidas. Doshkos de lâmina dimensional têm uma estreita lâmina visível, mas a aura sólida circunjacente as torna armas viciosas.

Espada de Duelo (Fenda Molecular, Rasgante, Tática, Ultrafina, Vibrolâmina)
Embora espadas de duelo sejam criadas para serem esteticamente agradáveis e sejam frequentemente vistas como uma marca de patente ou tradição, muitos guerreiros ainda treinam com elas para efeitos mortais. As lâminas energizadas das espadas de duelo rasgantes e de vibrolâmina trazem este perigo para a era moderna, enquanto a espada de fenda molecular – embora não energizada – utiliza um campo de moléculas espalhadas ao longo de sua lâmina para cortar quase qualquer coisa, devendo ser armazenadas em uma bainha magnetizada que na verdade nunca toca a lâmina.

Espada Longa
Uma espada longa é uma lâmina reta de dois gumes que tipicamente projeta-se de um cabo. Espadas longas modernas são feitas de aço inoxidável, aço carbono ou, raramente, um material personalizado como titânio ou bainita.

Espada Longa (Microsserrada, Ultrasserrada)
O gume único desta espada parece homogêneo a olho nu, mas na verdade é feito de milhares de dentes microscópicos. Os dentes rasgam através de matéria orgânica, causando dano significativo e sangramento.

Espada Longa de Corte Dimensional
O avanço supremo em tecnologia metalúrgica, desenvolvido por uma empresa de tecnologia possuída pela Matriz de Clãs Ulrikka, uma lâmina de corte dimensional parece um estilete alongado com uma aura em formato de lâmina. A aura é sólida ao toque e pode cortar quase qualquer material.

Golpe Desarmado
Um golpe desarmado pode ser desferido com qualquer membro ou apêndice. Golpes desarmados causam dano não-letal e o dano de um golpe desarmado é considerado dano de arma para os propósitos de efeitos que lhe concedem bônus em jogadas de dano de armas.

Lâmina Curvada (Aço Carbono, Corte Dimensional, Ultrafina, Vibrolâmina)
Esta lâmina curvada graciosa aumenta ainda mais o drama inerente ao combate com espadas. Lâminas de aço carbono cortam profundamente, causando ferimentos sangrentos. A de variação ultrafina parece delicada, mas é tão dura quanto aço carbono e possui um fio afiado. Vibrolâminas curvadas vibram quando

são energizadas, rasgando carne orgânica e causando dano de sangramento adicional. Lâminas curvadas de corte dimensional têm uma área de lâmina visível estreita, envolta por uma aura sólida; estas são as mais afiadas e mais perigosas lâminas curvadas no mercado.

Lâmina Dentada

Mais barata e menos elegante que uma espada de duelo rasgante, uma lâmina dentada é parecida com uma motosserra industrial, com uma corrente dentada conduzida por um motor enrolada em torno de sua lâmina.

Lâmina Devastadora (Apocalipse, Demolição, Ruína)

A descomunal lâmina devastadora é uma espada de dois gumes que causa ferimentos aterrorizantes. Lâminas devastadoras raramente são armas sutis, devido a seu tamanho e seus desenhos espinhosos frequentemente elaborados.

Lâmina Esmerilhadeira

O gume afiado de uma lâmina esmerilhadeira foi criado com tecnologia avançada de microfendas que a transformam em uma lima destrutiva próxima a nível molecular, capaz de causar dano terrível. O fio é tão afiado e selvagem que a maioria dos desenvolvedores de lâminas esmerilhadeiras nem se incomodam em lhe dar uma ponta.

Lança-Mísseis SEMI

SEMI (um acrônico para "sistema emissor de míssil individual") são atualmente os lança-mísseis mais comuns no mercado. Lançadores SEMI disparam mísseis individuais como munição e utilizam o dano listado para mísseis disparados a partir deles.

Luva de Batalha (Cestus, Gravitacional, Nova, Poderosa)

Luvas de batalha são escolhas populares e econômicas para mercenários e guardas. Estas luvas de teia de náilon ou para-aramida possuem uma placa pesada sobre as articulações do usuário. Você pode segurar outros objetos ou armas em uma mão vestindo a luva, mas não pode utilizar a luva para realizar ataques enquanto isso.

Luva de Injeção

Luvas de injeção foram originalmente desenvolvidas para uso médico, mas foram bastante alteradas também servir em combate. Um cartucho achatado contendo uma substância injetável (tal como um medicamento ou veneno) é inserido em uma abertura no dedo indicador da luva, onde se conecta com uma agulha retrátil. Quando o dedo indicador encontra resistência, a agulha sai e injeta seu conteúdo. A agulha é recuada pressionando-a contra uma superfície dura (o que pode ser feito como parte de recarregá-la).

Martelo (Assalto, Cometa, Poço Gravitacional, Meteórico)

Martelos de assalto têm cabeças de metal muito pesadas e empunhaduras leves de alumínio ou policarbonato. As cabeças de martelos podem ser customizadas com desenhos ou logotipos impressos na superfície. Martelos cometa, de poço gravitacional e meteóricos têm cabeças pesadas ou pneumaticamente conduzidas que desferem golpes acelerados.

Shuriken Fio de Carbono

Os kasathas de quatro braços preferem armas de arremesso, portanto são os usuários mais comuns destes projéteis afiados. Usuários de armas de arremesso apreciam o peso leve e fios afiados de fio de carbono.

Espada Longa de Fenda Molecular

As moléculas desta espada longa foram artificialmente agitadas, criando um campo de disrupção devastador ao longo de sua lâmina. Ela deve ser armazenada em uma bainha magnética para evitar cortes e dano por contato casual.

Espada Longa Sinterizada

Uma espada longa sinterizada é feita de cerâmicas compactadas, formando uma lâmina durável e bem afiada.

Espada Longa Ultrafina

A lâmina de gume duplo de uma espada longa ultrafina é feita de metal denso que mantém seu fio e soma peso em seu movimento. A lâmina parece excepcionalmente fina e leve, escondendo o estrago que ela pode causar.

Espada Longa de Fio-Zero

Construída com tecnologia quântica, a lâmina desta espada parece borrada devido ao seu fio excepcionalmente fino.

Monochicote

Projetado para causar dano máximo, um monochicote é entrelaçado de fibras de monofilamento reforçado com partículas de carbono. Pesado em uma ponta e enrolado a partir de um cabo de fibra de carbono rígido, ele causa lacerações de qualidade cirúrgica com força mínima. Os cortes feitos são tão perfeitos que algumas vítimas às vezes nem mesmo percebem um membro decepado até que sejam surpreendidos pelo jorrar de sangue.

Pistola Agulheira

Favorita de assassinos e médicos de campo de batalha, a pistola agulheira utiliza campos magnéticos ou gás pressurizado para lançar dardos que injetam uma substância no alvo. Esta arma de injeção pode ser preenchida com cartuchos contendo medicamento ou veneno.

Rifle Agulheiro

Como a pistola agulheira, esta arma de injeção pode ser preenchida com cartuchos contendo medicamento ou veneno. O rifle agulheiro dispara dardos muito mais longe que sua contraparte menor.

Lança-Granadas LIN (Esquadrão, Merc)

LIN (um acrônimo para "lançador individual neutrônico") são atualmente os lança-granadas mais comuns disponíveis no mercado. LIN podem ser preenchidos com qualquer tipo de granada como munição. Granadas são carregadas individualmente, em vez de em carregadores. Você pode carregar diferentes tipos de granadas em um LIN lança-granadas e pode selecionar qual granada disparar como parte da ação usada para realizar um ataque.

Rede de Fibra de Náilon

Criada com fibras de náilon especializadas que contraem em resposta a contorções, redes de fibra de náilon são pesadas em suas pontas para emaranhar seus alvos mais efetivamente.

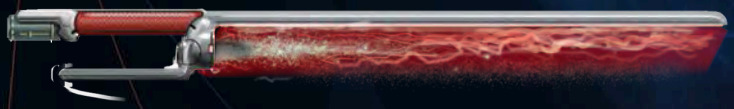
DOSHKO DE PLASMA ESTRELA VERMELHA
TIPO: Arma branca avançada (duas mãos)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 1d10 El & Fg
CRÍTICO: Ferimento grave

LÂMINA DENTADA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: –
DANO: 1d12 Ct
CRÍTICO: Sangrar 1d8

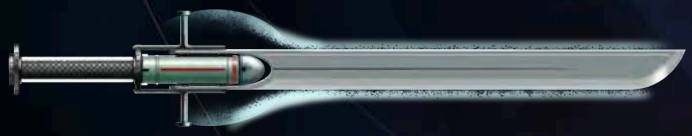
ELETRO-CASSETETE DE ESTÁTICA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: Choque DANO: 1d12 El
CRÍTICO: Arco 1d4

ESPADA DE PLASMA TÁTICA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 2d8 El & Fg
CRÍTICO: Ferimento grave

ESPADA DE PLASMA ESTRELA AMARELA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: Plasma
DANO: 5d8 El & Fg
CRÍTICO: Ferimento grave



ESPADA FOGO CELESTE TÁTICA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: Ígnea
DANO: 2d4 Fg
CRÍTICO: Queimar 1d8



ESPADA LONGA DE FENDA MOLECULAR
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: –
DANO: 10d8 Ct
CRÍTICO: –

LÂMINA ESMERILHADEIRA
TIPO: Arma branca avançada (uma mão)
CATEGORIA: –
DANO: 4d10 Ct
CRÍTICO: Sangrar 2d8

LÂMINA DEVASTADORA DA DEMOLIÇÃO
TIPO: Arma branca avançada (duas mãos)
CATEGORIA: –
DANO: 2d8 S
CRÍTICO: –

ESPADA DE DUELO DE FENDA MOLECULAR
TIPO: Arma branca básica (uma mão)
CATEGORIA: –
DANO: 10d6 Ct
CRÍTICO: –

ESPADA DE DUELO TÁTICA
TIPO: Arma branca básica (uma mão)
CATEGORIA: –
DANO: 1d6 Ct
CRÍTICO: –

Pique (Avançado, Elite, Tático)
Um pique é composto por uma ponta afiada de alumínio, aço inoxidável ou aço carbono no topo de um bastão leve de alumínio ou policarbonato.

Lança (Fio-Zero, Gravitacional, Sentinela, Tática, Vibrolâmina)
Lanças vêm em várias formas. Lanças de vibrolâmina vibram em alta frequência. Lanças fio-zero empregam fabricação quântica para afiar um gume tão fino que parece não existir. A lança gravitacional utiliza uma minúsculo gerador de campo gravitacional para acelerar a arma no momento do impacto.

Cajado (Batalha, Carbono, Duraluz, Repelente, Sentinela)
Cajados são longos e flexíveis, pesados na ponta para fornecer maior poder de acerto. A maioria dos cajados é feita de alumínio ou fibra de vidro, embora alguns ainda sejam feitos de madeira.

Cajados repelentes e sentinelas são feitos de metal condutor e liberam uma carga dolorosa de baixa voltagem que pode atordoar oponentes. O cajado duraluz utiliza um núcleo de gel fotônico instável para dramaticamente aumentar sua massa toda vez que atinge uma superfície.

Faca-Estrela (Acelerada, Corte Dimensional, Velocidade da Luz, Sinterizada, Tática)
Quatro lâminas afuniladas de metal cercam o anel central de uma faca-estrela, que pode ser arremessada ou utilizada para apunhalar oponentes. Facas-estrela aceleradas e da velocidade da luz têm jatos energizados por gás que disparam quando a faca-estrela é empunhada. Auras sólidas envolvem as lâminas de uma faca-estrela de corte dimensional, que são fabricadas com técnicas metalúrgicas de ponta. Em uma faca-estrela sinterizada, as lâminas de metal são substituídas por lâminas de cerâmica comprimidas.

Martelo Arrebatador (Avançado, Mach I, Mach II, Mach III, Tático)
A cabeça de combate de um martelo arrebatador é afixada em um cabo alongado. O alcance extra do cabo permite um arco de movimentação maior e dano acelerado.

Armas Sônicas
Armas sônicas emitem ondas sonoras em frequências que são desenvolvidas para ferir e incapacitar inimigos. A maioria delas são denominadas "dispositivos de baixa frequência" (DBAs) e "dispositivos de alta frequência" (DAFs) baseadas nas frequências em que operam e ferem adversários.

Gritador (DAF, DBF, Trovejante)
Um gritador é um dispositivo circular de metal com duas empunhaduras nas costas. A frente de um gritador projeta um cone de energia sônica que pode ferir e ensurdecer qualquer um na área de efeito da arma.

Manopla Pulsante (Banshee, DAF, DBF, Trovejante)
Quando uma manopla pulsante atinge seu alvo, ela libera um surto de energia sônica que pode derrubar o alvo. Manoplas pulsantes são feitas de náilon resistente com amortecedores reforçados sobre as articulações dos itens.

Pistola Sônica (Banshee, DAF, DBF, Trovejante)
Pistolas sônicas têm um cano de armazenamento coroado com uma câmara côncava ressonante que amplifica e direciona sua rajada sônica. Elas utilizam sons de alta intensidade para separar moléculas.

Varredora de Rua (DAF, DBF, Trovejante)
Varredoras de rua são armas sônicas projetadas para lançar um "soco" de som de baixa intensidade. Uma varredora de rua pode ser sobrecarregada para lançar uma rajada sônica significativa que pode até derrubar seu alvo.

Cristais de Armas Solarianas
Cristais de armas solarianas são usadas por solarianos para melhorar suas armas solares. Regras completas para cristais de armas solarianas aparecem em Tipos de Armas na página 170.

Cristal Bóson W (Inferior, Maior, Menor, Mínimo, Padrão, Verdadeiro)
Cristais bóson W amplificam a quantidade de dano absoluto que uma arma causa.

Cristal Fóton (Inferior, Maior, Menor, Mínimo, Padrão, Verdadeiro)
Cristais fóton adicionam energia fotônica comprimida ao golpe de uma arma, somando dano de fogo e potencialmente queimando o alvo.

Cristal Glúon (Inferior, Maior, Menor, Mínimo, Padrão, Verdadeiro)
Cristais glúon criam um campo entrópico ao longo da arma que causa ferimentos traumáticos.

Cristal Gráviton (Inferior, Maior, Menor, Mínimo, Padrão, Verdadeiro)
Cristais gráviton aceleram o impacto de uma arma, causando dano extra e potencialmente derrubando alvos.

Granadas
Granadas são armas de arremesso que detonam em um raio explosivo quanto alcançam o alvo. Granadas são destruídas quando utilizadas. Uma granada listada na Tabela 7–7: Granadas mostra seu raio de explosão. Algumas granadas têm efeitos adicionais, como cegueira ou emaranhamento, que se aplicam somente a criaturas no raio de explosão que falharem em uma jogada de Reflexos contra a granada. A CD da jogada é igual a 10 + metade do nível de item da granada + seu modificador de Destreza. Qualquer penalidade que você sofrer em sua jogada de ataque também se aplica a esta CD.

Granada de Choque (I a IV)
Uma granada de choque libera um pulso de energia elétrica ao impacto.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Granada Criogênica (I a IV)
Granadas criogênicas libera uma explosão de químicos super-resfriados ao impacto, que imediatamente coalescem em partículas congeladas.

Granada de Fragmentação (I a VIII)
Uma granada de fragmentação explode em uma nuvem de estilhaços.

Granada de Fumaça
Uma granada de fumaça não causa dano; em vez disso, ela libera uma nuvem de fumaça densa. Cada personagem que inalar fumaça deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Fortitude a cada rodada (CD = 15 + 1 por teste prévio) ou gasta essa rodada engasgando e tossindo; ele não pode fazer mais nada. Um personagem que engasgar por 2 rodadas consecutivas sofre 1d6 de dano não-letal. (Proteção ambiental ativa de uma armadura também previne este efeito.) Independentemente da armadura que o personagem veste, fumaça obscurece visão, concedendo ocultação a qualquer um dentro dela.

Granada Incendiária (I a IV)
Granadas incendiárias detonam em uma pulverização de plasma superaquecido.

Granada de Luz (I a IV)
Quando detonada, uma granada de luz libera um pulso de radiância intensa.

Granada de Som (I a IV)
Quando detonada, uma granada de som libera um pulso agudo de energia sônica.

Granada Viscosa (I a III)
Uma granada viscosa detona com um espirro de resina adesiva.

Munições
Munições são vendidas em múltiplos, conforme listado nas seções individuais na Tabela 7–9: Munições, na página 179.

Baterias (Alta Capacidade, Super Capacidade, Ultra Capacidade)
Baterias carregam armas energizadas, mas também podem ser usadas para energizar uma variedade de itens, incluindo armaduras energizadas e itens tecnológicos. Baterias têm tamanho e peso padrão e todos os itens que usam baterias têm um encaixe na qual elas cabem, independentemente do tamanho do item. Armas que utilizam baterias listam a bateria de maior capacidade que elas são capazes de utilizar, assim como quantas cargas da bateria cada tiro consome.

Balas (Armamento de Atirador, Longo, de Mão e Pesado)
Balas revestidas são armazenadas em pentes, que podem ser encaixados na arma apropriada.

Cartuchos de Escopeta
Estes cartuchos são acondicionados com pequenas esferas de metal que se espalham quando o revestimento explode.

Dardos
Estas hastes leves de metal têm uma extremidade pontiaguda e um reservatório para conter toxinas ou outras substâncias apropriadas que normalmente são líquidas ou viscosas. Embora a maioria dos combatentes confie em dardos para lançar toxinas em inimigos, médicos de campo particularmente desesperados ou atarefados algumas vezes empregam dardos para convenientemente lançar antitoxinas, soros de cura e outras drogas benéficas através de um campo de batalha superlotado. Nestes casos, médicos frequentemente praticam para aprimorar sua mira para garantir que esta estratégia é efetiva quando empregada.

Flechas
Hastes de flechas são feitas de fibra de carbono reforçada com plástico e tem pontas de metal ou cerâmica.

Flecha-Granada (I a IV)
A extremidade explosiva da flecha detona no impacto. Uma flecha-granada pode ser feita utilizando uma granada de mão. A tecnologia miniaturizada incorporada na flecha aumenta seu preço substancialmente em relação a uma granada equivalente.

Minifoguetes
Estes projéteis longos contêm tanto material combustível quanto propulsor químico.

Míssil (Avançado, Tático)
Mísseis são munições pesadas de ponta curta com um poder explosivo devastador. O dano de um míssil quando é disparado por um lança-mísseis (tal como um SEMI lança-mísseis) é listado em sua seção na Tabela 7–9: Munições, na página 179.

Sinalizador
Normalmente feitos de magnésio, sinalizadores queimam brilhantemente e podem gerar algum calor. Você pode inflamar um sinalizador com a mão sem precisar de uma pistola sinalizadora. Um sinalizador aceso queima por 1 hora, e pode ser empunhado em combate corpo a corpo como uma arma improvisada que causa 1d2 de dano de fogo.

Tanque de Combustível (Alta Capacidade, Padrão)
Combustível é uma mistura altamente inflamável de hidrocarbonos que é usado em armas ígneas (e combustível ocasionalmente é utilizado por aventureiros despreparados para vários outros propósitos utilitários). Um tanque de Combustível encaixa facilmente nos armazenadores de armas que são especificamente energizadas por combustível.

MATERIAIS ESPECIAIS

Algumas armas podem ser criadas utilizando materiais que têm propriedades especiais inatas. Somente cartuchos de munição e armas brancas que causam dano concussante, cortante ou perfurante podem ser feitos de materiais especiais. Se fizer uma arma de mais de um material especial, você recebe o benefício somente do material predominante.

Cada um dos materiais especiais descrito abaixo tem um efeito de jogo definido. Algumas criaturas têm redução de dano que os torna resistentes a tudo exceto um tipo de dano especial (como o causado por armas de tendência maligna) ou dano de armas de um material específico (como ferro frio). Personagens podem escolher carregar vários tipos de armas diferentes, dependendo dos tipos de criaturas que eles encontram com mais frequência.

TABELA 7-12: MATERIAIS ESPECIAIS

TIPO	MODIFICADOR DO PREÇO
Munição (liga de adamante)	+50 créditos por cartucho
Arma (liga de adamante)	+2.500 créditos
Munição (ferro frio)	+9 créditos por cartucho
Arma (ferro frio)	+450 créditos
Munição (prata)	+6 créditos por cartucho
Arma (prata)	+300 créditos

Ferro Frio

Ferro frio é mineirado das profundezas do subsolo e forjado em baixa temperatura para preservar suas propriedades delicadas. Armas ou munição feitas de ferro frio superam a redução de dano de criaturas com RD/ferro frio, como demônios e fadas. Armas e munição sem partes de metal não podem ser feitas de ferro frio.

Liga de Adamante

Adamante é um metal estelar, um dos poucos materiais valiosos mineirados de asteroides e planetas em todo o universo. Adamante puro é extremamente raro e caro, portanto armas utilizando adamante são sempre feitas de liga de adamante. Armas ou munição feitas de liga de adamante superam a redução de dano de criaturas com RD/adamante, como muitos constructos mágicos por exemplo, e têm uma habilidade natural de ignorar a dureza quando fender armas ou atacar objetos, ignorando dureza menor que 30 (veja Quebrando Objetos na página 408). Armas e munição sem partes de metal não podem ser feitas de liga de adamante.

Prata

Um processo complexo envolvendo alquimia, magia e metalurgia pode ligar prata em armas ou munição para que superem a redução de dano de criaturas com RD/prata, como licantropos. O processo de revestimento de prata não pode ser aplicado em itens que não são de metal e não funciona em metais raros como adamante, ferro frio e metais estelares.

FUSÕES DE ARMA

Uma fusão de arma é um pequeno adicional que pode ser anexado a qualquer arma para infundí-la com magia. Aventureiros utilizam fusões de arma para personalizar suas armas contra um inimigo específico ou para aumentar a efetividade geral de uma arma. Fusões de arma são mágicas exceto se especificado o contrário. Embora isto faça as armas em que são instaladas serem consideradas itens híbridos, na verdade a arma e a fusão ainda operam separadamente. Uma habilidade que afeta um item mágico poderia afetar a fusão instalada em uma arma, mas isso não impediria o funcionamento do núcleo da arma de operar normalmente exceto se a arma também fosse independentemente um dispositivo mágico. A fusão *hibridizada* (veja página 194) é uma exceção a esta regra, conforme notado em sua descrição. Armas com fusões são consideradas mágicas para o propósito de superar redução de dano.

Instalando e Transferindo Fusões

Uma fusão pode ser instalada em uma arma escolhida quando ela é comprada ou a qualquer momento posterior. Também é possível, embora seja difícil e bastante caro, transferir fusões de uma arma para outra. Qualquer personagem treinado em Misticismo pode transferir uma fusão; isto custa metade do que custaria para inicialmente comprar a fusão, utilizando o nível da nova arma para determinar o preço. Personagens treinados em Engenharia e Misticismo também podem instalar fusões, se necessário (por exemplo, se os PJs encontrarem uma fusão não usada como parte de um tesouro, ou no caso de um personagem que utilizou Misticismo para criar uma fusão; veja a página 235 para mais sobre criação de itens). Em ambos os casos, instalar ou transferir uma fusão leva cerca de 10 minutos de funilaria ininterrupta.

Selos de Fusão

Também é possível colocar uma fusão de arma em um objeto físico, chamado de selo de fusão, que pode ser afixado em uma arma específica e então movido entre armas diferentes. Um selo de fusão afeta somente armas de um determinado nível ou inferior, conforme notado em parênteses após o nome do selo de fusão. Por exemplo, um selo de fusão *sagrado* que poderia ser aplicado a qualquer arma de 10º nível ou inferior deveria ser escrito como selo de fusão *sagrado* (10º). Quaisquer decisões que devem ser feitas quando uma fusão é adicionada a uma arma são feitas quando um selo de fusão é criado e não podem ser alteradas.

O custo de um selo de fusão é baseado no maior nível de arma que o selo de fusão pode afetar e é igual a 110% do preço de uma fusão de arma para uma arma daquele nível. Remover um selo de fusão e transferí-lo a uma nova arma leva somente 1 minuto e não requer qualquer treinamento em perícia específico, mas a fusão não funciona até que o selo seja colocado no lugar em uma arma por 24 horas. Um selo de fusão não pode ser adicionado a uma arma se fazê-lo fosse fazer o total de níveis de fusões da arma (incluindo o nível do selo de fusão) exceder o nível do item ou se a arma não for uma escolha legítima para a fusão sem o selo de fusão. Granadas, munições e outros itens consumíveis podem se beneficiar de selos de fusão, mas o selo de fusão é destruído quando o item é usado.

Um selo de fusão pode assumir a forma de praticamente qualquer medalhão ou símbolo e, quando afixado a uma arma, pode até mesmo alterar a estética dessa arma. Um selo de fusão *trovejante* poderia fazer uma arma ficar gravada com nuvens tempestuosas, runas de clima ou possivelmente até mesmo com símbolos de um deus da tempestade se afixado por um adorador de tal deus. Entretanto, estas alterações de aparência não são o suficiente para ocultar a função básica ou tipo de uma arma (um canhão de reação pesado com um selo de fusão *vorpal* ainda é claramente um canhão de reação pesado, mesmo que sua aparência seja alterada para exibir crânios e símbolos do Devorador). Selos de fusão que alteram armas para demonstrarem a iconografia específica de um grupo são frequentemente utilizados por organizações como uma forma de unificar a aparência do armamento de seus membros.

Nível de Item

Cada fusão de arma tem um nível de item e uma fusão não pode ser colocada em uma arma que tem um nível inferior ao nível de item da fusão. Uma vez anexada a uma arma, uma fusão de arma utiliza o nível de item da arma para quaisquer efeitos de fusões de arma baseados em nível.

Fusões Múltiplas e Alvos Múltiplos

Você pode colocar múltiplas fusões na mesma arma, mas somente se o nível de item da arma for igual ou maior que a soma dos níveis de item de todas as fusões. Uma arma não pode conter ou se beneficiar de fusões adicionais além deste limite. Uma fusão que aplica um efeito a ataques o aplica a todos os alvos para armas de disparo automático, explosão, rajada e outros efeitos com alvos múltiplos.

Preço

O preço de uma fusão de arma depende do nível do item da arma em que está sendo instalada. Instalar uma fusão em uma arma de 7º nível custa mais que aplicar a mesma fusão em uma arma de 6º nível, por exemplo. Você pode instalar uma fusão em uma granada, peça de munição ou outro item consumível; tal fusão custa metade do preço normal de uma fusão de arma para uma arma do mesmo nível.

TABELA 7-13: PREÇOS DE FUSÕES DE ARMA

NÍVEL DE ITEM DA FUSÃO	PREÇO
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1.040
7	1.560
8	2.300
9	2.600
10	3.580
11	4.880
12	6.920
13	9.760
14	11.700
15	17.800
16	27.000
17	40.500
18	60.300
19	90.000
20	135.000

DESCRIÇÕES DAS FUSÕES DE ARMA

Fusões de armas comuns são descritas abaixo.

ANÁRQUICA — NÍVEL 2

A fusão *anárquica* imbui uma arma com energia divina de uma divindade caótica. Quaisquer ataques com a arma são de tendência caótica. O dano da arma ultrapassa RD/caótico e ignora a resistência a energia de dragões ordeiros e extraplanares ordeiros. A fusão *anárquica* não pode ser adicionada a armas que tenham a fusão *axiomática*.

ANCORAGEM — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *ancoragem* tem a chance de imobilizar seus alvos. A arma adquire imobilização como um efeito de acerto crítico. Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, escolha cada vez se quer aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de imobilização. Um alvo afetado pelo efeito de acerto crítico imobilização é incapaz de se mover de seu espaço por sua própria vontade por 1d4 rodadas. Ela não pode utilizar qualquer forma de movimento, incluindo efeitos de teleportação para sua posição. Se o alvo estiver inteiramente contido em um objeto móvel (tal como uma espaçonave ou um veículo grande), o alvo é imóvel em relação à sua localização nesse objeto. Outras criaturas e forças podem mover o alvo normalmente.

ARQUEAMENTO — NÍVEL 2

Com a fusão *arqueamento*, o dano de energia de uma arma pode formar uma pequena explosão que espirra em um segundo alvo. A arma adquire o efeito de acerto crítico arco (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de arco. A quantidade e dano causado ao alvo secundário é igual a um terço do nível da arma com a fusão *arqueamento* (mínimo 1). Somente armas que causam dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico podem se beneficiar de uma fusão de *arqueamento*. Se sua arma causa mais de um tipo de dano de energia, você seleciona um desses tipos para o efeito de acerto crítico arco aplicar em alvos secundários quando a fusão é adicionada.

ATEMORIZANTE — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *atemorizante* cria um rastro de névoa sombria atrás dela e lamenta uma canção atemorizante em batalha. A arma adquire o efeito de acerto crítico intimidar. Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de intimidar. Um alvo afetado pelo efeito de acerto crítico intimidar fica abalada por 1d4 rodadas (jogada de Fortitude anula). Uma criatura que receber a condição abalada de uma arma com a fusão *atemorizante* não pode receber esta condição novamente da mesma arma por 24 horas.

AXIOMÁTICA — NÍVEL 2

A fusão *axiomática* imbui uma arma com energia divina de uma divindade ordeira. Quaisquer ataques com a arma são de tendência ordeira. O dano da arma ultrapassa RD/ordeiro e ignora a resistência a energia de dragões caóticos e extraplanares caóticos. A fusão *axiomática* não pode ser adicionada a armas que tenham a fusão *anárquica*.

CHOCANTE — NÍVEL 5

A fusão *chocante* entrelaça a energia elétrica do universo na forma da arma. Metade do tipo de dano da arma é substituído por dano de eletricidade. Você pode ativar ou desativar a fusão *chocante* como uma ação rápida. Se a arma já causa dois tipos de dano, substitua um desses por eletricidade (você decide qual tipo de dano é substituído cada vez que ativar a fusão *chocante*).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que ainda não causa dano de eletricidade. Esta fusão nunca faz uma arma que normalmente mira CAC passar a mirar CAE.

CONGELANTE — NÍVEL 5

A fusão *congelante* imbui uma arma com o frio gélido de um mundo morto longe do sol de seu sistema. Metade do tipo de dano da arma é substituído por dano de frio. Você pode ativar ou desativar a fusão *congelante* como uma ação rápida. Se a arma já causa dois tipos de dano, substitua um desses por frio (você decide qual tipo de dano é substituído cada vez que ativar a fusão *congelante*). Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que ainda não causa dano de frio. Esta fusão nunca faz uma arma que normalmente mira CAC passar a mirar CAE.

CONVOCAÇÃO — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *convocação* pode ser teleportada à mão de seu dono como uma ação rápida, mesmo se a arma estiver em posse de outra criatura. Esta habilidade tem um alcance máximo de 30 metros e efeitos que bloqueiam teleportação impedem o retorno de uma arma de *convocação*. Uma arma com a fusão convocação deve estar em sua posse por pelo menos 24 horas para esta habilidade funcionar.

CORROSIVA — NÍVEL 9

A fusão *corrosiva* entrelaça poder de ácido destrutivo na forma da arma. Metade do tipo de dano da arma é substituído por dano de ácido. Você pode ativar ou desativar a fusão *corrosiva* como uma ação rápida. Se a arma já causa dois tipos de dano, substitua um desses por ácido (você decide qual tipo de dano é substituído cada vez que ativar a fusão *corrosiva*). Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que ainda não causa dano de ácido. Esta fusão nunca faz uma arma que normalmente mira CAC passar a mirar CAE.

DERRUBANTE — NÍVEL 6

Com a fusão *derrubante*, uma arma distorce o centro de gravidade de um alvo. A arma adquire o efeito de acerto crítico derrubar (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de derrubar. Somente armas que causam dano concussante podem se beneficiar desta fusão.

DESAFIADORA — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *desafiadora* resiste a esforços para ser removida de seu portador. Se você estiver a empunhando quando está apavorado, atordoado ou inconsciente, ela permanece em sua mão. Você também recebe um bônus em sua CAC contra manobras de combate para desarmar a arma igual a um quinto do nível da arma (mínimo +1).

DESLUMBRANTE — NÍVEL 1

Como uma ação padrão, uma arma com a fusão *deslumbrante* pode ser comandada para alterar sua aparência para assumir a forma de outro objeto de tamanho similar. A arma retém todas suas propriedades (incluindo volume) quando disfarçada, mas não irradia magia. Somente *visão verdadeira* ou magia similar revela a verdadeira natureza de uma arma *deslumbrante* enquanto ela está disfarçada. Após uma arma deslumbrante ser usada para realizar um ataque, esta fusão é suprimida por 1 minuto.

DEVASTADORA — NÍVEL 5

Você pode aplicar a fusão *devastadora* somente a armas com dois ou mais efeitos de acerto crítico. Quando você desfere um acerto crítico com uma arma que tem a fusão *devastadora*, você pode selecionar dois dos efeitos de acerto crítico para aplicar ao alvo (mesmo se normalmente você tiver que selecionar somente um efeito de acerto crítico).

DISRUPTIVA — NÍVEL 3

A fusão *disruptiva* imbui uma arma com uma poderosa energia positiva desenvolvida para romper forças mágicas que permitem mortos-vivos existirem. A arma ignora RD e resistência a energia de criaturas mortas-vivas. Somente armas que causam dano concussante podem se beneficiar desta fusão.

DISSIPANTE — NÍVEL 3

Uma arma com a fusão *dissipante* recolhe partículas de magia latente durante o combate, as quais ela pode então lançar em um esforço focado para dissipar magia. A arma adquire dissipar como um efeito de acerto crítico em combate. Esta habilidade se manifesta somente em situações de alto risco, portanto você deve estar em combate e encarando um inimigo significativo (veja página 242) para que ela adquira este efeito de acerto crítico. Se houver dúvida se você esta em combate ou é capaz de acessar o efeito de acerto crítico, o MJ decide. Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de dissipar. Um alvo afetado pelo efeito de acerto crítico dissipar é sujeito a *dissipar magia* mirada, como a magia, utilizando o nível de item da arma como o nível de conjurador do teste de dissipar.

DURÁVEL — NÍVEL 1

A fusão *durável* utiliza runas mágicas e reforços para aumentar significativamente a durabilidade da arma. Quando determinar a dureza, Pontos de Vida e jogadas de resistência da arma, trate seu nível de item como 5 superior. Para mais sobre calcular estes valores, veja Quebrando Objetos na página 408.

EMARANHADORA — NÍVEL 2

Uma arma com a fusão *emaranhadora* adquire a propriedade especial emaranhamento (veja página 181). Somente um único ataque por dia pode se beneficiar desta propriedade e você deve anunciar antes de realizar um ataque que ele é um ataque de emaranhamento. Independentemente de quantos alvos você pode atingir com um único ataque de sua arma, somente um único alvo à sua escolha é afetado pela condição emaranhado. O efeito de emaranhamento acaba após 1d4 rodadas se o alvo ainda não tiver escapado dele. Somente armas que causam dano concussante, cortante, perfurante ou de frio podem se beneficiar desta fusão.

FUSÃO SAGRADA

FUSÃO FLAMEJANTE

ENSURDECEDORA — NÍVEL 3

Com a fusão *ensurdecedora*, a arma libera uma explosão de energia sônica de baixa frequência no impacto. A arma adquire o efeito de acerto crítico ensurdecer (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de ensurdecer. Somente armas que causam dano concussante, cortante, perfurante ou sônico podem se beneficiar da fusão *ensurdecedora*.

FLAMEJANTE — NÍVEL 5

A fusão *flamejante* imbui uma arma com o poder ardente de uma estrela. Metade do tipo de dano da arma é substituído por dano de fogo. Você pode ativar ou desativar a fusão *flamejante* como uma ação rápida. Se a arma já causa dois tipos de dano, substitua um desses por fogo (você decide qual tipo de dano é substituído cada vez que ativar a fusão *flamejante*). Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que ainda não causa dano de fogo. Esta fusão nunca faz uma arma que normalmente mira CAC passar a mirar CAE.

HIBRIDIZADA — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *hibridizada* substitui muito de suas funções tecnológicas por contrapartes mágicas. Ela adquire a propriedade especial analógica (veja página 180) e o núcleo de funcionamento da arma é considerado como um híbrido de magia e tecnologia (em vez de somente a fusão contar como um item híbrido). Uma arma hibridizada ainda consome munição e cargas de bateria normalmente.

ILUMINANTE — NÍVEL 2

A fusão *iluminante* faz uma arma adquirir a propriedade especial brilhante (veja página 181). Você pode desativar esta fusão como uma ação de movimento, caso este em que a arma age como se não tivesse a propriedade brilhante até ser reativada (o que também requer uma ação de movimento).

INJURIANTE — NÍVEL 7

A fusão *injuriante* faz uma arma causar dano excepcionalmente traumático. A arma adquire o efeito de acerto crítico ferimento (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de ferimento.

LANÇADORA DE MAGIA — NÍVEL 2

Uma arma com a fusão *lançadora de magia* é capaz de ter uma única gema de magia carregada nela de cada vez. Leva-se 1 minuto para carregar uma gema de magia e somente gemas contendo uma magia com um tempo de conjuração de uma ação padrão ou inferior e com uma magia que não seja maior que um quarto do nível de item da arma pode ser carregada na arma.

Se for proficiente e estiver empunhando a arma, como uma ação completa você pode conjurar a magia contida na gema de magia em vez de realizar um ataque normal. Isto lhe permite usar a gema de magia como se fosse um conjurador com a magia em sua lista de magias de classe.

Ao contrário das regras normais para usar uma gema de magia, não importa se o nível de item da gema é maior que seu nível de conjurador (mesmo se seu nível de conjurador for 0). Entretanto, se o nível de item da gema de magia for maior que seu bônus base de ataque, uma vez que tenha gasto a ação completa para conjurar a magia, você deve obter sucesso em uma jogada de ataque com a arma contra uma CA igual ao nível da gema de magia + 1 ou falha em conjurar a magia. Esta rolagem representa sua habilidade com a arma, mas nenhum ataque ou munição real é usado. Se você falhar em conjurar a magia de uma gema de magia, a magia é gasta inofensivamente e a gema de magia é destruída.

MATA-FANTASMA — NÍVEL 5

Ataques de uma arma com esta fusão causam dano total a criaturas incorpóreas. Elas também passam ao Plano Etéreo, permitindo tais ataques afetarem criaturas etéreas normalmente. Armas com a fusão *mata-fantasma* também podem desferir acertos críticos contra criaturas incorpóreas. Além disso, uma criatura incorpórea (mas não uma criatura etérea) pode pegar, mover ou empunhar uma arma *mata-fantasma*.

MISERICORDIOSA — NÍVEL 2

Uma arma com a fusão *misericordiosa* frequentemente cantarola agradavelmente enquanto descansa e produz sons musicais suaves e delicados quando é usada para realizar um ataque. A magia desta fusão subjuga o dano de efeito da arma à qual é adicionada. Enquanto esta fusão está ativa, o dano regular da arma se torna dano não-letal. Se a arma causa dois tipos de dano, ambos os tipos de dano se tornam não-letal. Você pode ativar ou desativar a fusão *misericordiosa* como uma ação rápida.

PERSEGUIDORA — NÍVEL 3

A fusão *perseguidora* faz com que um ataque da arma se volte em direção a seu alvo. Isto anula qualquer chance de erro causada pelo alvo ter ocultação, embora não tenha efeito em chances de erro de outras fontes (e não ignora a chance de erro de um alvo que possui ocultação total).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

PRECURSORA — NÍVEL 1

Uma arma com a fusão *precursora* funciona para alterar a natureza de seus ataques para superarem as penalidades dos efeitos de alguns ambientes naturais. Seus ataques ignoram cobertura fornecida por charcos e a cobertura que criaturas submergidas pelo menos até o tórax na água recebem de ataques feitos da superfície. Dano de fogo causado pela arma em alvos debaixo d'água é igual à metade do dano normal (em vez de um quarto de dano, como de costume) e outros ataques feitos debaixo d'água causam dano total (em vez do normal de metade do dano).

Adicionalmente, jogadas de ataque à distância com a arma não sofrem penalidade devido a efeitos de tempestades, vendavais, ventos fortes e severos. Ela pode até mesmo ser usada para realizar ataques à distância em tempestades severas como se fossem tempestades normais e em furacões como se fossem ventos fortes.

Veja Biomas na página 396 para mais informações sobre ambientes que impõe penalidades em ataques e veja Combate Subaquático na página 400 para regras sobre atacar alvos submergidos.

PROFANA — NÍVEL 2

A fusão *profana* imbui uma arma com energia divina de uma divindade maligna. Quaisquer ataques com a arma são de tendência maligna. O dano da arma ultrapassa RD/maligno e ignora a resistência a energia de dragões bondosos e extraplanares bondosos. A fusão *profana* não pode ser adicionada a armas que tenham a fusão *sagrada*.

RAJANTE — NÍVEL 2

A fusão *rajante* permite uma arma realizar um único ataque como uma rajada (veja a propriedade especial rajada na página 182) uma vez por dia como uma ação completa. Este ataque tem um alcance máximo de 9 metros e causa metade do dano normal da arma. Somente armas à distância que não têm a propriedade especial arremesso, automática, explosão ou linha podem se beneficiar da fusão *rajante*. Armas que não requerem jogadas de ataque para afetar seus alvos também não pode se beneficiar da fusão *rajante*.

RETORNÁVEL — NÍVEL 1

Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que tenha a propriedade especial arremesso. Uma arma *retornável* voa pelo ar após você realizar um ataque à distância de arremesso com ela. Ela retorna para você logo antes de seu próximo turno (e portanto estará pronta para ser usada novamente nesse turno). Pegar a arma quando ela retorna de volta não requer uma ação. Se não puder pegá-la, ou se tiver se movido após arremessá-la, a arma cai no chão no quadrado de onde você a arremessou.

RUÍNA — NÍVEL 5

A fusão *ruína* melhora o poder de acertos críticos contra certos adversários. Contra um adversário designado, a arma de *ruína* adquire o efeito de acerto crítico atordoar (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico contra um adversário apropriado, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de atordoar. Quando adicionar esta fusão a uma arma (ou a cria como um selo de fusão), você deve selecionar um único tipo de criatura (aberração, animal, besta mágica, constructo, dragão, extraplanar, fada, humanoide, humanoide monstruoso, limo, morto-vivo, planta ou verme) contra a qual ela irá se aplicar. Se selecionar extraplanar ou humanoide, você também deve selecionar um subtipo. O efeito de acerto crítico de atordoar se aplica somente contra criaturas do tipo selecionado (e subtipo, se selecionado). Uma vez selecionados, tipo e subtipo de criatura não podem ser alterados.

SAGRADA — NÍVEL 2

A fusão *sagrada* imbui uma arma com energia divina de uma divindade bondosa. Quaisquer ataques com a arma são de tendência bondosa. O dano da arma ultrapassa RD/bondoso e ignora a resistência a energia de dragões malignos e extraplanares malignos. A fusão *sagrada* não pode ser adicionada a armas que tenham a fusão *profana*.

SANGRAMENTO — NÍVEL 5

A fusão *sangramento* entrelaça energia entrópica na forma da arma. A arma adquire o efeito de acerto crítico sangrar (veja página 183). A quantidade de dano sofrido a cada rodada por este efeito é igual a 1d6 para cada 5 níveis da arma, arredondado para baixo. Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de sangrar. Somente armas que causam dano cortante ou perfurante podem ter esta fusão.

TROVEJANTE — NÍVEL 9

A fusão *trovejante* imbui uma arma com vibrações de alta frequência. Metade do tipo de dano da arma é substituído por dano sônico. Você pode ativar ou desativar a fusão *trovejante* como uma ação rápida. Se a arma já causa dois tipos de dano, substitua um desses por sônico (você decide qual tipo de dano é substituído cada vez que ativar a fusão *trovejante*). Você pode adicionar esta fusão somente a uma arma que ainda não causa dano sônico. Esta fusão nunca faz uma arma que normalmente mira CAC passar a mirar CAE.

VENENOSA — NÍVEL 2

Uma arma com a fusão *venenosa* adquire a propriedade especial injeção (veja página 181). Somente um único ataque por dia pode se beneficiar desta propriedade e você deve anunciá-lo antes de realizar um ataque que ele é um ataque de injeção. Independentemente de quantos alvos você pode atingir com um único ataque de sua arma, somente um único alvo à sua escolha é exposto à droga, medicamento ou veneno quando a usar a propriedade injeção em um ataque. Somente armas que causam dano cortante ou perfurante podem se beneficiar desta fusão.

VORPAL — NÍVEL 10

Com a fusão *vorpal*, uma arma pode rasgar as moléculas de uma criatura. A arma adquire o efeito de acerto crítico ferimento grave (veja página 182). Se a arma já tiver um efeito de acerto crítico, quando causar um acerto crítico, você pode aplicar o efeito de acerto crítico normal da arma ou o efeito de ferimento grave. Somente armas que causam dano concussante, cortante ou perfurante podem se beneficiar desta fusão.

ARMADURAS

Uma armadura normalmente é a forma mais fácil e economicamente viável para criaturas se protegerem. Esteja você perambulando pelo espaço a bordo de uma embarcação mercenária, comparecendo a um encontro diplomático em uma estação espacial ou descendo na superfície de um planeta para explorar, armaduras podem lhe fornecer proteção contra ataques e ambientes hostis.

Armaduras modernas são feitas de muitas substâncias diferentes, incluindo fibra de carbono, cerâmica, tecido, metal e polímeros. A maioria é construída com uma combinação de materiais e algumas até mesmo utilizam materiais arcaicos, como couro de animais. Criaturas vestem armaduras não apenas para se proteger, mas também para expressar seu estilo próprio.

A maioria dos trajes de armaduras consiste de um capacete, luvas, botas e um traje no corpo que oferece proteção da cabeça aos pés. Exceto se especificado o contrário, as botas incluem uma funcionalidade que podem ancorar seus pés a uma superfície sólida em ambientes de gravidade zero, permitindo-o se orientar ou retorna à pisada normal quando necessário (para mais sobre como se mover em g-zero, veja a página 401).

LENDO TABELAS DE ARMADURAS

Cada seção nas tabelas de armaduras começando na página 197 descreve um único traje de armadura, com as seguintes estatísticas.

- **Nível:** O nível de item da armadura (veja página 167).
- **Preço:** Este é o preço em créditos da armadura.
- **Bônus CAE:** Este é o bônus que sua armadura soma à sua Classe de Armadura de Energia, que lhe protege contra ataques de armas laser, canhões de plasma e similares (veja página 240).
- **Bônus CAC:** Este é o bônus que sua armadura soma à sua Classe de Armadura Cinética, que lhe protege contra projéteis, a maioria das armas brancas e outros objetos sólidos (veja página 240).
- **Bônus Máximo de Destreza:** Você normalmente soma seu modificador de Destreza à sua Classe de Armadura (para CAE e CAC), mas ele é limitado por sua armadura. O bônus máximo de Destreza de sua armadura indica quanto de seu modificador de Destreza você pode somar na CA. Qualquer excesso de Destreza não eleva mais sua CA e é simplesmente ignorado para este propósito.
- **Penalidade de Armadura em Testes:** Você sofre uma penalidade na maioria dos testes de perícias baseadas em Força e Destreza igual a este número. Veja o Capítulo 5 para uma lista mais completa de quais perícias se aplicam.
- **Ajuste de Velocidade:** Enquanto veste a armadura, sua velocidade é ajustada por este número.
- **Encaixes de Módulo:** Você pode aprimorar sua armadura com módulos mágicos e tecnológicos. Esta seção mostra quantos módulos no total sua armadura pode acomodar. Alguns módulos de armaduras são maiores ou mais complicados e ocupam vários encaixes de módulo (veja página 205).
- **Volume:** Este é o volume do item (veja página 167).

VESTINDO ARMADURAS

A classe e talentos de um personagem determinam quais tipos de armadura ele pode vestir. Mais detalhes sobre vestir armaduras são descritos abaixo.

Proficiência com Armaduras

Se estiver vestindo uma armadura com a qual não é proficiente, você sofre –4 de penalidade na CAE e CAC (veja página 240). Um personagem que é proficiente somente com armaduras leves pode vestir armaduras mais pesadas eficazmente selecionando o talento Proficiência com Armaduras Pesadas.

Vestindo Armaduras

O tempo requerido para vestir ou remover uma armadura depende de seu tipo. Armaduras leves requerem 4 rodadas para vestir ou remover, enquanto armaduras pesadas requerem 16 rodadas para vestir ou remover.

Armaduras que sejam pelo menos de 8º nível mas inferior a 16º nível levam metade do tempo normal para vestir ou remover. Armaduras de 16º nível ou superior levam um quarto do tempo normal para vestir ou remover, até o mínimo de uma ação completa.

Armaduras modernas são desenvolvidas para que você possa vesti-las ou removê-las sem assistência.

Vestir Rapidamente

Você pode vestir uma armadura na metade do tempo normal, até o mínimo de uma ação completa. A penalidade de armadura em testes, bônus máximo de Destreza e bônus de armadura para uma armadura vestida rapidamente são todos 1 pior do que o normal.

TAMANHO DA ARMADURA

Armaduras vêm em tamanhos diferentes para criaturas diferentes e você pode ter que ajustar uma armadura para caber em você se ela não tiver sido feita para sua raça. Um ysoki não pode vestir efetivamente uma armadura feita para um humano e um kasatha precisa ajustar uma armadura que foi feita para uma criatura de dois braços. Se estiver em dúvida se uma criatura pode caber no traje, o MJ decide se a armadura precisa ser ajustada. Quando você compra uma nova armadura, o preço de compra inclui quaisquer ajustes necessários.

Ajustando Armaduras

Se pegar uma armadura de segunda mão que não foi adaptada para você, você deve ajustá-la, o que requer um teste bem-sucedido de Engenharia (CD = 10 + 2 × o nível da armadura). Alternativamente, você pode gastar 10% do preço de compra da armadura para tê-la ajustada por um profissional – normalmente um armadureiro ou alguém com várias graduações em Engenharia.

PROTEÇÕES AMBIENTAIS

O espaço pode ser um local inóspito, com incontáveis mundos perigosos nele. Exceto se especificado o contrário, todas as armaduras lhe protegem contra uma variedade de perigos para garantir que você possa sobreviver por pelo menos alguns dias se precisar fazer reparos de emergência no casco de uma nave especial, explorar um mundo alienígena ou suportar exposição a uma violação de ambiente em uma estação espacial. Algumas armaduras fazem isto através de um campo ambiental (um campo de força menor especialmente harmonizado para pressão e temperatura que não reduz dano de ataques), enquanto outras podem ser fechadas hermeticamente e com capacetes. Os perigos ambientais mais comuns são detalhados em Ambiente a partir da página 394.

TABELA 7-14: ARMADURAS LEVES

MODELO DA ARMADURA	NÍVEL	PREÇO	BÔNUS CAE	BÔNUS CAC	BÔNUS MAX DEX	PENALIDADE DE ARMADURA	AJUSTE DE VELOCIDADE	ENCAIXES MÓDULOS	VOLUME
Segunda pele	1	250	+1	+2	+5	–	–	1	L
Trajestação de voo	1	95	+0	+1	+6	–	–	0	L
Traje estex I	1	410	+0	+1	+5	-1	–	2	1
Armadura dos espoliadores I	2	750	+2	+3	+4	–	–	0	L
Micro corda kasatha I	2	460	+1	+3	+3	-1	–	0	1
Pele de carbono grafite	3	1.220	+3	+4	+4	-1	–	1	1
Trajestação casual	3	1.300	+1	+2	+6	–	–	0	L
Couro defrex	4	2.250	+5	+5	+4	–	–	1	L
Tempetecida lashunta básica	4	1.950	+4	+4	+5	–	–	1	L
Traje estex II	5	2.700	+4	+5	+5	-1	–	3	1
Traje-D I	5	2.980	+5	+6	+5	–	–	1	L
Trajestação de negócios	5	2.600	+2	+3	+6	–	–	0	L
Armadura dos espoliadores II	6	4.720	+6	+8	+5	–	–	1	L
Micro corda kasatha II	6	3.670	+6	+8	+4	-1	–	1	1
Traje refrator ysoki	6	4.120	+7	+7	+5	–	–	2	L
Trajestação elite	6	4.100	+4	+5	+7	–	–	0	L
Traje de viagem AbadarCorp prateado	7	7.250	+6	+7	+7	–	–	0	L
Traje estex III	7	5.500	+7	+8	+5	-1	–	4	1
Traje-D II	7	6.900	+8	+9	+5	–	–	2	L
Micro corda kasatha III	8	9.000	+9	+11	+5	-1	–	2	1
Tempetecida lashunta avançada	8	8.500	+9	+10	+6	–	–	3	L
Traje de viagem AbadarCorp dourado	9	12.100	+9	+10	+8	–	–	0	L
Traje-D III	9	13.300	+11	+12	+6	–	–	3	L
Armadura dos espoliadores III	10	16.900	+12	+13	+6	–	–	3	L
Pele de carbono branco	10	19.650	+12	+14	+5	-1	–	3	1
Micro corda kasatha IV	11	23.800	+13	+15	+5	-1	–	3	1
Série duraluz esquadrão	12	30.750	+15	+15	+6	–	–	4	L
Traje de viagem AbadarCorp platinado	12	34.600	+12	+13	+8	–	–	0	L
Traje estex IV	13	49.250	+15	+16	+6	-1	–	6	1
Traje-D IV	13	45.800	+16	+17	+6	–	–	4	L
Armadura dos espoliadores IV	14	60.600	+17	+18	+6	–	–	4	L
Moda de escalão pronta pra vestir	14	71.300	+15	+16	+8	–	–	0	L
Pele de carbono diamante	15	126.400	+17	+19	+7	-1	–	4	1
Série duraluz elite	15	123.500	+18	+18	+7	–	–	4	L
Trajenxame	15	95.200	+18	+19	+6	–	–	4	L
Armadura shotalashu	16	149.500	+19	+20	+7	–	–	5	L
Moda de escalão sob medida	17	285.000	+18	+19	+8	–	–	0	L
Traje-D V	17	244.300	+20	+21	+7	–	–	5	L
Armadura dos espoliadores V	18	367.650	+20	+21	+8	–	–	5	L
Traje-D VI	19	552.000	+21	+22	+8	–	–	6	L
Pele de carbono nanotubo	20	825.000	+21	+23	+8	-1	–	6	1
Série duraluz especialista	20	928.000	+22	+22	+8	–	–	6	L

TABELA 7-15: ARMADURAS PESADAS

MODELO DA ARMADURA	NÍVEL	PREÇO	BÔNUS CAE	BÔNUS CAC	BÔNUS MAX DEX	PENALIDADE DE ARMADURA	AJUSTE DE VELOCIDADE	ENCAIXES MÓDULOS	VOLUME
Blindagem golem-forjada I	1	250	+2	+5	+0	-3	-3 m	0	3
Cota de anéis lashunta I	1	415	+2	+4	+2	-2	-1,5 m	0	2
Placas de cerimônia tropa	1	110	+1	+3	+2	-3	-3 m	3	3
Armadura do soldado oculto	2	465	+3	+5	+2	-2	-1,5 m	1	2
Cascaridescente básica	2	755	+3	+6	+2	-2	-1,5 m	0	2
Placafinas	2	1.000	+4	+6	+2	-3	-3 m	1	3
Blindagem golem-forjada II	3	1.610	+5	+7	+2	-2	-3 m	1	3
Série desafiadora esquadrao	3	1.220	+5	+8	+1	-4	-3 m	1	3
Placas de cerimônia oficial	4	2.275	+6	+8	+2	-2	-1,5 m	1	2
Cota de anéis lashunta II	5	2.970	+8	+10	+2	-2	-1,5 m	1	2
Sobreplacas vesk I	6	3.910	+9	+11	+3	-2	-1,5 m	1	2
Blindagem golem-forjada III	7	5.500	+10	+12	+3	-2	-1,5 m	2	2
Placas de cerimônia comandante	7	7.350	+10	+12	+2	-3	-3 m	5	3

TABELA 7-15: ARMADURAS PESADAS (CONTINUAÇÃO)

MODELO DA ARMADURA	NÍVEL	PREÇO	BÔNUS CAE	BÔNUS CAC	BÔNUS MAX DEX	PENALIDADE DE ARMADURA	AJUSTE DE VELOCIDADE	ENCAIXES MÓDULOS	VOLUME
Série desafiadora elite	7	6.300	+10	+13	+2	-4	-3 m	2	3
Cota de anéis lashunta III	8	8.420	+12	+14	+3	-2	-1,5 m	3	2
Sobreplacas vesk II	8	10.250	+13	+15	+2	-3	-3 m	3	3
Armadura fogo celeste pinhão	9	14.200	+14	+16	+3	-2	-1,5 m	4	2
Cascaridescente avançada	9	13.100	+13	+15	+3	–	–	3	2
Série desafiadora especialista	10	16.950	+15	+18	+2	-4	-3 m	3	3
Blindagem golem-forjada IV	11	24.800	+15	+17	+3	-3	-3 m	6	3
Cota de anéis lashunta IV	11	27.100	+16	+18	+4	-3	-1,5 m	4	2
Sobreplacas vesk III	11	23.400	+16	+18	+3	-2	-1,5 m	4	2
Cascaridescente superior	12	42.250	+17	+18	+4	–	–	4	2
Monólita vesk I	12	39.650	+16	+18	+4	-2	-1,5 m	5	2
Série égide esquadrão	12	45.200	+17	+19	+3	-5	-3 m	5	3
Armadura fogo celeste exidente	13	53.600	+18	+20	+4	-2	-1,5 m	5	2
Blindagem golem-forjada V	14	63.750	+18	+20	+4	-3	-3 m	7	3
Sobreplacas vesk IV	14	71.850	+19	+21	+4	-2	-1,5 m	5	2
Corremotor	15	120.900	+21	+22	+4	–	–	5	2
Cota de anéis lashunta V	15	94.200	+20	+22	+4	-2	-1,5 m	5	2
Açossos	16	145.500	+21	+23	+4	-3	-1,5 m	6	2
Monólita vesk II	16	163.400	+22	+24	+4	-3	-1,5 m	6	2
Série égide elite	17	209.000	+23	+27	+3	-5	-3 m	6	3
Placas de vitrum	18	365.650	+23	+24	+5	–	–	4	1
Sobreplacas vesk V	18	415.800	+24	+26	+4	-3	-1,5 m	7	2
Armadura escudo-vazio	19	610.250	+25	+26	+5	-3	-1,5 m	7	2
Monólita vesk III	20	827.250	+26	+27	+5	-2	-1,5 m	7	2
Série égide especialista	20	932.000	+25	+28	+4	-4	-3 m	7	3

Ativação e Duração

As proteções ambientais de uma armadura duram por um número de dias igual a seu nível de item. Ativar ou desativar estas proteções ambientais leva uma ação padrão se você estiver vestindo o traje (assumindo que a armadura tenha sido vestida apropriadamente). Se tiver acesso a um traje desapossado ou vestido por uma criatura indefesa, você pode ligar sua proteção ambiental como uma ação completa, mas desligá-lo requer um teste de Computação para hackear o sistema, tratando o traje como um computador com um ranque igual à metade do nível de item do traje (a CD base para hackear um computador é igual a 13 + 4 por ranque).

A duração das proteções ambientais de um traje não precisa ser gasta toda de uma vez, mas devem ser gasta em incrementos de 1 hora. Recarregar esta duração requer acesso a uma nave especial funcionando ou uma estação ambiental de recarga (publicamente disponível na maioria dos assentamentos de tecnologia avançada ou mediana) e leva 1 minuto por dia recarregado. A maioria das estações de recargas que reabastece dispositivos, como baterias e células de energia (veja página 233) também recarrega proteções ambientais de armaduras e utilizá-las para recarregar trajes normalmente é de graça. Todas as outras funções de uma armadura que não têm duração continuam funcionando normalmente.

Radiação

Armaduras lhe protegem contra níveis baixos de radiação (veja página 404) e concedem +4 de bônus de circunstância em jogadas de resistência contra níveis mais altos de radiação. Armaduras de 7º nível e superior concedem imunidade a níveis médios de radiação e +6 de bônus de circunstância em jogadas de resistência contra níveis mais altos de radiação. Nenhum bônus de armadura se aplica em jogadas contra doença de radiação, independentemente do nível de radiação à qual você foi exposto para contraí-la.

Respiração e Pressão

Todas as armaduras podem facilitar respiração autocontida, protegendo-o contra vácuo, fumaça e atmosferas densas, rarefeitas e tóxicas (incluindo doença ou veneno transportado pelo ar). Respiração autocontida funciona embaixo d'água e em ambientes líquidos similares. Esta proteção lhe permite respirar em uma atmosfera corrosiva (veja página 395) para impedir asfixia, mas não é forte o suficiente para impedir uma atmosfera corrosiva de causar dano de ácido em você e em sua armadura. Uma armadura com um módulo que concede resistência a ácido reduz qualquer dano de ácido sofrido de uma atmosfera corrosiva normalmente. Qualquer impedimento à visão de um ambiente (como água ou fumaça) ainda se aplica.

Temperatura

Proteções ambientais de armaduras lhe protegem razoavelmente contra frio (temperaturas abaixo de –30º C) e calor (temperatura do ar acima de 60º C). Isto previne que você precise realizar jogadas de resistência de Fortitude para evitar dano do ambiente e impede que você sofra qualquer dano listado por respirar no ambiente. Isto não lhe protege contra dano de fogo ou frio de outras fontes ou contra ambientes que causam dano sem permitir uma jogada de resistência de Fortitude ou respirar a atmosfera (como lava, por exemplo).

DESCRIÇÕES DAS ARMADURAS

As armaduras listadas nas tabelas são descritas abaixo.

Açossos

Uma estrutura de costelas de metal cobrem este traje de armadura pesada. Campos de força cobrem os espaços entre as costelas de metal, que dão à armadura o visual macabro de um esqueleto metálico. Oficiais da Frota-Cadáver preferem esta

armadura por sua aparência perturbadora, mas açossos podem ser vestidos por qualquer um que valorize um estilo intimidador.

Armadura Escudo-Vazio

Construída de nanotubos de carbono interligados, uma armadura escudo-vazio é preta, fosca e extremamente fina. Androides armadureiros foram os primeiros a desenvolver esta armadura pesada e a maioria dos trajes ostenta um desenho mecânico e robótico. Conjuntos de armaduras escudo-vazio são adequadas pra muitos módulos e são populares entre exploradores experientes.

Armadura dos Espoliadores (I a V)

Popularizadas pelos Capitães Livres da Diáspora, armaduras dos espoliadores são compostas por um peitoral ou jaqueta armadurada, botas pesadas e luvas, várias tiras e armas escondidas e um capacete. Exploradores novatos e mercenários começando suas carreiras algumas vezes escolhem armaduras dos espoliadores pela sensação de liberdade que esta armadura leve dá ao usuário.

Armadura Fogo Celeste (Exidente, Pinhão)

Estes conjuntos de placas de metal e cerâmica entrelaçadas são geralmente altamente decorados. Detalhes de ouro, protetores de ombro exagerados e logotipos da Fogo Celeste estilizados nos peitorais são comuns. Estes trajes icônicos são vestidos por membros da Legião Fogo Celeste, embora outros grupos e indivíduos tenham copiado a armadura pesada distintamente decorada da Legião. As armaduras Fogo Celeste geralmente vêm com campos de força que envolvem a cabeça do usuário quando necessário.

Armadura do Soldado Oculto

Feitas pelos kasatha, estas armaduras pesadas são nomeadas por seus capacetes com fendas que revelam somente os olhos. Um respiradouro permite seus usuários manterem seus rostos completamente cobertos. Um peitoral de cerâmica, ombreiras, braçadeiras e grevas protegem o usuário enquanto facilitam o estilo de combate corpo a corpo dos kasatha.

Armadura Shotalashu

A cavalaria shotalashu dos lashuntas veste este equipamento protetivo enquanto cavalga suas montarias sáurias vinculadas. Camadas de placas grossas ablativas feita para armaduras leves se movem com o cavaleiro enquanto fornecem máxima proteção. Mercadores militares passaram a criar imitações das armaduras shotalashu em estilos mais modernos, já que a natureza dos temas tradicionais não são mais de bom gosto.

Blindagem Golem-Forjada (I a V)

Uma escolha econômica para muitos mercenários, a blindagem golem-forjada é uma das armaduras pesadas mais populares do universo. Blindagem golem-forjada consiste de um traje de policarbonato justo e cheio de espaços e soquetes para encaixar a maioria das opções de customização de armaduras. Trajes de blindagem golem-forjada incluem botas e luvas flexíveis e um capacete padrão com visor transparente.

Cascaridescente (Avançada, Básica, Superior)

Estas placas de metal reluzentes se prendem para formar uma armadura pesada que lembra a casca de um inseto. Embora a cascaridescente fosse inicialmente projetada para shirrens, sua beleza combinada com funcionalidade a tornou uma escolha popular de muitos. Trajes mais caros de cascaridescente oferecem não apenas mais proteção, mas também possuem formatos mais elaborados e são esmeradas com ouro ou prata e joias incrustadas.

Corremotor

Os ysoki popularizaram esta armadura pesada que é aparentemente leve mas incrivelmente durável. Pequenos quadrados de metal denso ficam sob duas camas de fibra reforçada tecida, dando-lhe a aparência de um traje de voo acolchoado, mas oferecendo proteção consideravelmente maior.

Cota de Anéis Lashunta (I a V)

Estas belas armaduras pesadas ostentam tiras de metal esculpidas que ficam sobre a maioria das articulações do corpo. Guardas de metal, chapas de metal tecidas e campos de força esticados entre as tiras formam um conjunto completo de proteção. Cristais tingidos são frequentemente acrescentados durante o processo de forja para que o minério usado para as cotas criem trajes de tonalidades diferentes.

Couro de Defrex

Feita do couro de um mamífero feroz nativo de Vesk-2, esta armadura leve é popular entre os vesk, mas vestida com menos frequência por outras raças. Tiras curtidas do couro grosso da criatura são costuradas em conjunto com fios metálicos e os trajes são reforçados com parafusos ou escamas metálicas.

Micro Corda Kasatha (I a IV)

Estes trajes de tecido estriado protetivo são levemente menos avançados se comparados a armaduras leves, mas ainda fornecem proteção de boa qualidade a preços acessíveis. Trajes de micro corda feitos pelos kasatha normalmente são peças únicas de cores escuras, algumas vezes com detalhes brilhantes, mas outros fabricantes produzem estes trajes em várias cores e estilos.

Moda de Escalão (Sob Medida, Pronta pra Vestir)

Modelada na moda mais atual do universo, esta roupa levemente armadurada está disponível em desenhos modernos ousados, utilizando campos de força e fibras da mais alta tecnologia para criar qualquer tipo de veste imaginável. Modas sob medida são frequentemente feitas sob encomenda pelo comprador e com a intenção de parecerem únicas.

Monólita Vesk (I a III)

O equipamento de batalha definitivo, criado pelos vesk, estes trajes de armadura pesada têm uma carapaça de policarbonato manchada que lembra pedra em sua textura. A despeito de seu tamanho, armadura monólita se move facilmente graças às suas articulações energizadas. Selos e emblemas pessoais podem ser "esculpidos" no peitoral ou ombreiras de um traje monólito para sinalizar a lealdade do usuário.

Pele de Carbono (Carbono Branco, Diamante, Grafite, Nanotubo)

Embora estes trajes de armadura leve pareçam ser feitos de tecido rígido, na verdade eles são tecidos de fibras de carbono. Peles de carbono de alta qualidade são reforçados com alótipos de carbono, tal como carbono branco ou diamante e o resplendor elevado do tecido reflete em sua construção cara.

Placafinas

Inventada por androides, placafinas é uma camada densa de polietileno que parece leve enquanto fornece proteção significativa. Este tipo de armadura pesada é fina o suficiente para ser vestida sob trajes soltos, mas o polietileno rígido restringe movimento e atrasa o usuário. A placafinas pode ser moldada em uma variedade de estilos, embora um peitoral simples e guardas de membros seja a forma mais comum.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

PELE DE CARBONO GRAFITE
TIPO: Armadura Leve
CAE: +3
CAC: +4
BÔNUS MAX DES: +4

ARMADURA DOS ESPOLIADORES I
TIPO: Armadura Leve
CAE: +2
CAC: +3
BÔNUS MAX DES: +4

ARMADURA SHOTALASHU
TIPO: Armadura Leve
CAE: +19
CAC: +20
BÔNUS MAX DES: +7

SÉRIE DESAFIADORA ESQUADRÃO
TIPO: Armadura Pesada
CAE: +5
CAC: +8
BÔNUS MAX DES: +1

SÉRIE DURALUZ ESQUADRÃO
TIPO: Armadura Leve
CAE: +15
CAC: +15
BÔNUS MAX DES: +6

PLACAS CERIMONIAIS DE TROPA
TIPO: Armadura Pesada
CAE: +1
CAC: +3
BÔNUS MAX DES: +2

MICRO CORDA KASATHA I
TIPO: Armadura Leve
CAE: +1
CAC: +3
BÔNUS MAX DES: +3

MATADORA-DE-JARLS
TIPO: Armadura Energizada
CAE: +18
CAC: +24
BÔNUS MAX DES: +4

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Placas Cerimoniais (Comandante, Oficial, Tropa)
Embora esta armadura pesada de placas de metal esculpidas ofereça boa proteção a seu usuário, seu propósito principal é intimidar inimigos. Frequentemente usada por guardas de honra, em exercícios militares ou desfiles, placas cerimoniais normalmente tem cores vivas, ou são feitas de metal brilhante, sempre com capacetes elaborados.

Placas de Vitrum
Feitas de polietileno transparente, placas de vitrum lembram um traje de cristal esculpido. Embora o material seja duro como metal, ele brilha e refrata como vidro. A dificuldade de comprimir polietileno para preserva sua leveza e fornecer proteção torna este tipo de armadura pesada bastante caro.

Segunda Pele
Esta meia de corpo flexível se encaixa firmemente contra o seu usuário e pode ser vestida sob roupas comuns. Se uma segunda pele corresponder ao tom de pele do usuário, este tipo de armadura leve pode ser difícil de detectar. Uma segunda pele também pode aceitar módulos, tornando-se popular para celebridades, diplomatas e outros indivíduos que desejam proteção sem parecer vestir armadura.

Série Desafiadora (Elite, Especialista, Esquadrão)
A série desafiadora de armaduras pesadas é o pau pra toda obra de armaduras de esquadrões. Uma couraça dura sobrepõe um traje de para-aramidas, criando um traje pesado e sólido. Capacetes da série desafiadora têm amplos visores pintados para permitir visão periférica.

Série Duraluz (Elite, Especialista, Esquadrão)
Última palavra em armaduras leves de infantaria, armaduras da série duraluz são compostas por um peitoral leve e inflexível, proteção para os membros e um capacete sobre um macacão macio e formidável. Fabricantes frequentemente fazem armaduras sob encomenda para organizações militares, mas armaduras não padronizadas de qualidades diferentes também estão disponíveis para mercenários e exploradores.

Série Égide (Elite, Especialista, Esquadrão)
Os trajes égide de armadura pesada cobrem o usuário inteiramente, o que acarretou o apelido "tanques pessoais" aos trajes. Visores de capacete são estreitos ou inexistentes, em vez disso projetando áudio e vídeo para o usuário. Membros assistidos por energia permitem ao usuário se mover intuitivamente com a armadura ligada.

Sobreplacas Vesk (I a V)
Estas armaduras pesadas utilitárias refletem a força bruta de seus inventores. Sobreplacas não fazem concessões ao conforto. Em vez disso, cada traje de policarbonato é sólido, denso e frequentemente sem adornos, embora a alta qualidade de construção de cada traje seja aparente. Sobreplacas têm a reputação de suportar qualquer tipo de trauma, graças a seu revestimento de resina termoplástica.

Tempetecida Lashunta (Avançada, Básica)
Lashuntas desenvolveram as armaduras leves tempetecida costurando fios autorreguladores de temperatura em roupas reforçadas. O resultado é um traje protetivo flexível que mantém uma temperatura confortável para o usuário. A maioria dos trajes tempetecidos possui uma túnica sobre calções, tornando-os uma escolha popular para exploradores se aventurando em ambientes quentes ou úmidos.

Traje-D (I a VI)
Trajes de desembarque, ou trajes-D, são desenvolvidos para viajantes especiais que planejam sair de suas naves e visitar a superfície de um planeta. A maioria dos trajes-D são trajes de salto ou trajes de voo vestidos sob calções, botas pesadas e uma jaqueta grossa. Um capacete ou respiradouro e um cinto de utilidade com um coldre anexado completam o traje.

Traje Estex (I a IV)
Estex é um tecido grosso e durável na maioria das vezes usado para trajes de voo e ambientais. Trajes estex cobrem o usuário do pescoço para baixo e podem ser modificados por módulos de armaduras conforme necessário. Trajes estex de maior qualidade concedem um nível melhor de proteção e permitem mais módulos, embora sejam frequentemente mais pesados que trajes comparáveis de armaduras leves.

Traje Refrator Ysoki
Os inovativos ysoki criaram este traje de salto reforçado feito com camadas de revestimentos que refletem energia. Esta armadura leve é inegavelmente perceptível, mas também protege contra ataques de energia com a mesma eficácia com que reflete ataques cinéticos. Os trajes refratores ysoki são agora populares entre todas as raças, e podem ser pintados em diferentes tons metálicos.

Traje de Viagem da AbadarCorp (Dourado, Platinado, Prateado)
Executivos da AbadarCorp popularizaram estes trajes de armaduras leves de negócio para salas de reuniões e encontros diplomáticos. Campos de força contingentes e recicladores de ar ocultos protegem o usuário em condições ambientais hostis. Categorias superiores de trajes de viagem oferecem mais proteção – junto com uma etiqueta de grife.

Trajenxame
Inspirado pela tecnologia do Enxame e desenvolvido especificamente para shirrens, um trajenxame é uma coleção de placas ablativas sobrepostas com almofadas reforçadas e ligadas por tiras de malha. O arranjo único dessa armadura leve a torna perfeita para criaturas com fisiologias incomuns. O usuário organiza as tiras em um formato confortável e desliza as placas ablativas para cobrir áreas vulneráveis.

Trajestação (Casual, Elite, Negócios, Voo)
Muitos tipos de trajes reforçados proporcionam proteção sem sacrificar conforto ou estilo. A prevalência deste tipo de armadura na Estação Absalom levou ao termo coloquial "trajestação". Trajestações variam em estilo desde roupas casuais a ternos de negócios e vestuários mais formais. As proteções ambientais usuais de armadura ficam escondidas no desenho destes trajes. As categorias de armadura – casual, elite, negócios e voo – se referem à qualidade dos vestuários, não ao estilo.

ARMADURAS ENERGIZADAS
Diferente das armaduras leves e pesadas, armaduras energizadas requerem sua própria bateria e vêm com uma bateria completamente carregada no momento da compra. Armaduras

energizadas usam o mesmo tipo de baterias que outros itens, incluindo armas energizadas, e a bateria para uma armadura energizada pode ser recarregada normalmente utilizando um gerador ou estação de recarga (veja página 233) ou pode ser substituída por uma bateria novo quando gasta (veja a Tabela 7–9: Munições para o preço de baterias).

Utilizando Armaduras Energizadas

Armaduras energizadas aumentam a Força do usuário e têm encaixes de armas nas quais armas à distância podem ser instaladas. Abaixo, há mais sobre utilizar armaduras energizadas.

Entrando e Saindo

Entrar ou sair de uma armadura energizada requer uma ação completa. Exceto se especificado o contrário, uma armadura energizada tem uma fechadura eletrônica que impede qualquer um de abri-la sem uma senha. A senha pode ser descoberta com um teste bem-sucedido de Computação (CD = 15 + dobro do nível da armadura).

Proficiência com Armadura Energizada

Personagens podem adquirir proficiência com armaduras energizadas ao selecionar o talento Proficiência com Armaduras Energizadas (veja página 161) ou no 5° nível através do estilo de combate guardião de soldado. Não ter proficiência com armaduras energizadas gera problemas mais significativos do que com outros tipos de armaduras. Se estiver vestindo uma armadura energizada sem ser proficiente, você sofre –4 de penalidade na CAE e na CAC, está sempre desprevenido e desestabilizado e se move à metade da velocidade. Se a armadura tiver uma forma especial de movimento (como uma velocidade de voo), você não pode utilizar esse movimento.

DESCRIÇÕES DAS ARMADURAS ENERGIZADAS

A seguir são explicadas as seções das estatísticas das armaduras energizadas. Trajes específicos de armaduras energizadas são descritas na página 204. O preço de cada armadura energizada é listado na Tabela 7–16: Armaduras Energizadas.

Bônus de CAE e CAC

Estes são os bônus que a armadura energizada soma à sua Classe de Armadura de Energia, que protege contra armas laser e similares, e à sua Classe de Armadura Cinética, que protege contra projéteis e outros objetos sólidos.

A cabina de uma armadura energizada é pequena demais para caber uma pessoa vestindo uma armadura pesada. Se estiver vestindo uma armadura leve enquanto está em uma armadura energizada, você recebe o maior dos bônus de CAE e CAC entre as duas armaduras e usa o pior bônus máximo de Destreza e penalidade de armadura em teste. Uma armadura energizada normalmente é desenvolvida para ser operada por praticamente qualquer criatura humanoide de tamanho Pequeno ou Médio – somente criaturas que não atendem a este critério devem ter a armadura adaptada para cabê-las (veja Ajustando Armaduras na página 196).

Bônus Máximo de Destreza

Você normalmente soma seu modificador de Destreza à sua CAE e CAC, mas ele é limitado por sua armadura energizada. O bônus máximo de Destreza de uma armadura energizada indica quanto de seu modificador de Destreza você pode somar na CA. Qualquer excesso de Destreza não eleva mais sua CA.

Penalidade de Armadura em Teste

Você sofre uma penalidade na maioria dos testes de perícias baseadas em Força e Destreza igual a este número.

Velocidade

Em vez de utilizar sua velocidade normal, a armadura energizada tem uma velocidade em terra máxima própria. Em alguns casos, uma armadura energizada tem tipos de movimento adicionais.

Força

Quando vestir uma armadura energizada, a armadura determina sua Força efetiva. Você a utiliza para todas as jogadas baseadas em Força. Mesmo se sua Força for maior, você é limitado pela Força da armadura.

Dano

Quando realizar um ataque desarmado corpo a corpo com a armadura energizada, ele causa dano igual ao dano listado da armadura mais seu modificador de Força.

Tamanho

Uma armadura energizada tem o tamanho listado, portanto você pode ocupar mais espaço enquanto a estiver vestindo.

Algumas armaduras energizadas listam um alcance em parênteses após seu tamanho. Armaduras energizadas com um alcance maior que 1,5 metros lhe permitem atacar criaturas nesse alcance em corpo a corpo mesmo que elas não estejam adjacentes a você. Some o alcance da armadura energizada ao alcance de quaisquer armas que você empunhar enquanto usar a armadura energizada.

Capacidade e Uso

Armaduras energizadas requerem uma grande quantidade de eletricidade para funcionar e têm uma capacidade de bateria e valor de uso.

A capacidade da bateria de uma armadura energizada indica o número de cargas que a bateria mantém. Esta bateria pode ser recarregada normalmente utilizando um gerador ou uma estação de recarga (veja página 233) ou pode ser substituída por uma nova (veja Tabela 7–9: Munições). Você pode colocar uma bateria com uma capacidade menor na armadura energizada, mas não pode recarregá-la para conter mais que seu número máximo de cargas.

O uso de uma armadura energizada indica quanto tempo uma única bateria faz a armadura funcionar. Por exemplo, um personagem em um arnês de batalha pode utilizar essa armadura energizada por 20 horas antes de sua bateria precisar ser substituída ou recarregada. Ao estar dentro de uma armadura energizada, você pode dizer quantas cargas de bateria ela ainda tem sobrando, se houver. Você pode ligar ou desligar uma armadura energizada como uma ação padrão e não precisa usar todas as cargas dela consecutivamente, mas deve usá-las em incrementos de 1 carga.

Se estiver em uma armadura sem energia, você está desprevenido e desorientado, não se beneficia da Força ou dano da armadura e não pode atacar com ela ou fazê-la se mover. Nenhuma de suas armas montadas (veja abaixo) ou módulos (veja Módulos de Armadura abaixo) funciona, mesmo se tiverem suas próprias fontes de energia. Você não pode realizar testes de perícias baseadas em Força ou Destreza e o bônus máximo de Destreza da armadura é +0 (ou o bônus máximo de Destreza regular da armadura, se for pior). Você ainda pode sair da armadura.

Encaixes de Arma

Armas à distância podem ser instaladas na maioria das armaduras energizadas. O número máximo é igual aos encaixes de armas da armadura energizada.

Encaixes de Módulo

Você pode aprimorar sua armadura energizada com módulos mágicos e tecnológicos. Esta seção mostra quantos módulos no total sua armadura pode acomodar. Alguns módulos de armaduras são maiores ou mais complicados e ocupam vários encaixes de módulo.

Volume

O volume listado de uma armadura energizada se refere a seu volume quando é levantada ou carregada e não conta em sua capacidade de carga normal. Quando estiver vestindo uma armadura energizada, utilize a Força da armadura para determinar sua capacidade de carga. Conte tudo que você estiver vestindo, tudo que a armadura energizada estiver segurando e quaisquer módulos e armas montadas na armadura energizada para seu limite de volume.

TABELA 7-16: ARMADURAS ENERGIZADAS

MODELO DA ARMADURA	NÍVEL	PREÇO
Levantadora de carga	4	2.150
Arnês de batalha	5	3.450
Arnês de aranha	10	19.500
Estrutura de voo	11	27.100
Matadora-de-jarls	15	125.500

ARNÊS DE ARANHA

BÔNUS CAE +10	**BÔNUS CAC** +13	
BÔNUS MAX DEX +5	**PENALIDADE DE ARMADURA** -4	**VELOCIDADE** 7,5 metros, escalada 7,5 metros
FORÇA 18 (+4)	**DANO** 1d10 Pf	**TAMANHO** Grande (3 metros de alcance)
CAPACIDADE 40	**USO** 1/minuto	
ENCAIXES DE ARMA 1	**ENCAIXES DE MÓDULO** 2	**VOLUME** 28

Este arnês de suspensão tem seis pernas aracnídeas. Cada perna tem um dispositivo de atração gravitacional na ponta, permitindo à armadura escalar em paredes e até mesmo andar em tetos. A armadura concede ao usuário uma velocidade de escalada de 7,5 metros. Um arnês de aranha também tem braços energizados que se anexam aos braços do usuário, permitindo-o utilizar armas.

ARNÊS DE BATALHA

BÔNUS CAE +9	**BÔNUS CAC** +12	
BÔNUS MAX DEX +2	**PENALIDADE DE ARMADURA** -4	**VELOCIDADE** 9 metros
FORÇA 18 (+4)	**DANO** 1d10 Cc	**TAMANHO** Médio
CAPACIDADE 20	**USO** 1/hora	
ENCAIXES DE ARMA 1	**ENCAIXES DE MÓDULO** 1	**VOLUME** 20

O arnês de batalha é a estrutura básica de armadura energizada usada por unidades de infantaria entre militares profissionais.

ESTRUTURA DE VOO

BÔNUS CAE +12	**BÔNUS CAC** +19	
BÔNUS MAX DEX +3	**PENALIDADE DE ARMADURA** -5	**VELOCIDADE** 9 metros, voo 9 metros (mediana)
FORÇA 22 (+6)	**DANO** 2d6 Cc	**TAMANHO** Enorme (3 metros de alcance)
CAPACIDADE 100	**USO** 1/minuto	
ENCAIXES DE ARMA 3	**ENCAIXES DE MÓDULO** 4	**VOLUME** 40

Esta máquina maciça e esguia tem o formato de uma pessoa e é equipada com propulsores poderosos em seus pés e anexados às suas costas, concedendo-a uma velocidade de voo com manobrabilidade mediana.

LEVANTADORA DE CARGA

BÔNUS CAE +0	**BÔNUS CAC** +7	
BÔNUS MAX DEX +0	**PENALIDADE DE ARMADURA** -10	**VELOCIDADE** 4,5 metros
FORÇA 20 (+5)	**DANO** 1d10 Cc	**TAMANHO** Grande (1,5 metros de alcance)
CAPACIDADE 40	**USO** 1/minuto	
ENCAIXES DE ARMA 0	**ENCAIXES DE MÓDULO** 0	**VOLUME** 34

Uma levantadora de carga consiste de uma simples estrutura de metal sobre pernas ou trilhos que se movem lentamente. Em vez de ter mãos articuladas, seus braços terminam em ferramentas especializadas em pegar coisas, feitas para erguer contêineres volumosos. Uma levantadora de carga não pode utilizar armas e sofre –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque. Ela pode carregar 10 volumes a mais do que o normal para seu valor de Força sem ficar atravancada ou sobrecarregada.

MATADORA-DE-JARLS

BÔNUS CAE +18	**BÔNUS CAC** +24	
BÔNUS MAX DEX +4	**PENALIDADE DE ARMADURA** -6	**VELOCIDADE** 6 metros
FORÇA 29 (+9)	**DANO** 2d8 Cc	**TAMANHO** Grande (3m de alcance)
CAPACIDADE 100	**USO** 1/minuto	
ENCAIXES DE ARMA 2	**ENCAIXES DE MÓDULO** 2	**VOLUME** 43

A matadora-de-jarls, tradicionalmente construída por anões, possui um formato similar a um anão atarracado e pesadamente armadurado com mãos articuladas, embora outras raças tenham criado versões com aparências mais modernas e esguias.

MÓDULOS DE ARMADURAS

Uma criatura pode personalizar uma armadura comprando e instalando módulos de armaduras, descritos abaixo, que adicionam bônus ou habilidades customizadas à armadura. Alguns indivíduos mantém uma coleção de módulos à mão, alternando ente eles conforme a necessidade (requerendo 10 minutos para substituir a unidade e refazer todas as conexões). A seguir são explicadas as estatísticas dos módulos.

Capacidade

Para um módulo de armadura tecnológico que requer cargas para funcionar, esta seção lista o tamanho máximo de bateria que o módulo pode conter. As baterias que módulos mantêm podem ser recarregadas normalmente utilizando um gerador ou uma estação de recarga (veja página 233). Um módulo de armadura mágico que pode ser usado um certo número de vezes usa cargas mágicas; estas cargas são integrais à construção do item e não podem ser reabastecidas com geradores ou baterias. Cargas para um item mágico se reabastecem todo dia ou nunca se reabastecem.

Uso

Esta seção lista quantas cargas são consumidas quando o módulo de armadura é usado. Isto pode ser por ativação ou por uma determinada duração. Se um módulo de armadura utiliza um determinado número de cargas em um intervalo, as habilidades do módulo podem ser desligadas antes dessa quantidade

TABELA 7-17: MÓDULOS DE ARMADURA

MÓDULO	NÍVEL	PREÇO	ENCAIXES	TIPO DE ARMADURA	VOLUME
Amortecedor de radiação	1	200	1	Qualquer	L
Bainha de liberação rápida	1	325	1	Qualquer	L
Reforço tênsil	1	150	1	Qualquer	–
Sensores infravermelhos	1	200	1	Qualquer	L
Carregador automatizado	2	750	1	Energizada	1
Jatos de salto	2	1.000	1	Leve, pesada	L
Campo de força, marrom	3	1.600	2	Qualquer	L
Cápsula ejetora	4	1.750	1	Pesada, energizada	2
Gerador reserva	4	2.100	1	Qualquer	1
Mira computadorizada	4	2.250	1	Qualquer	–
Campo eletrostático, md 1	5	3.000	1	Qualquer	–
Capacitor termal, md 1	5	3.600	1	Qualquer	–
Erguedor de carga	5	2.550	1	Qualquer	–
Mochila à jato	5	3.100	1	Leve, pesada	1
Campo de força, roxo	6	4.550	2	Qualquer	L
Escudo fásico	6	4.325	1	Pesada, energizada	1
Reciclador de ar	6	4.600	1	Qualquer	1
Abafador sônico	7	7.150	1	Qualquer	L
Reforço defletivo	7	7.500	1	Qualquer	1
Campo de força, preto	8	10.500	2	Qualquer	L
Circuito de rapidez	8	9.250	1	Leve, pesada	L
Campo eletrostático, md 2	9	13.000	1	Qualquer	–
Jato de força	9	13.100	1	Leve, pesada	1
Campo de força, branco	10	20.000	2	Qualquer	L
Campo de força, cinza	12	40.000	2	Qualquer	L
Campo eletrostático, md 3	12	35.000	1	Qualquer	–
Capacitor termal, md 2	12	36.250	1	Qualquer	–
Refletor de magia, md 1	13	47.950	1	Leve, pesada	1
Campo de força, verde	14	80.000	2	Qualquer	L
Escudo titânico	14	75.000	1	Energizada	2
Capacitor termal, md 3	15	120.000	1	Qualquer	–
Campo de força, vermelho	16	180.000	2	Qualquer	L
Campo de força, azul	17	280.000	2	Qualquer	L
Campo de força, laranja	18	400.000	2	Qualquer	L
Refletor de magia, md 2	18	360.000	1	Leve, pesada	1
Campo de força, prismático	20	1.000.000	2	Qualquer	L

de tempo passar, mas ela ainda usa cargas para o intervalo total. Por exemplo, um módulo que usa cargas à razão de 2 por rodada ainda usaria 2 cargas se fosse ativado somente por meia rodada.

Encaixes de Módulo

Cada armadura contém um determinado número de encaixes de módulo. Isto representa o número máximo de vezes que a armadura pode ser modificada enquanto ainda funciona. Se instalar módulos além do máximo, a amadura e todos os módulos anexados a ela param de funcionar até você remover módulos o suficiente para trazer a armadura até seu número máximo de módulos ou menos.

Alguns módulos utilizam mais de um encaixe de módulo, conforme descrito em Encaixes de Armadura na Tabela 7-17: Módulos de Armadura.

Módulos Mágicos

Alguns módulos de armadura são mágicos ou um híbrido entre mágico e tecnológico. Isto é indicado próximo ao nome do módulo. Se nem mágico nem híbrido estiver listado após um item, ele é um item tecnológico.

DESCRIÇÕES DOS MÓDULOS DE ARMADURAS

Módulos de armadura específicos são descritos abaixo.

ABAFADOR SÔNICO

Este dispositivo abafa os sons incidentais que você faz e ataques sônicos perdem poder ao seu redor. Você recebe resistência sônica 5 e reduz sua penalidade de armadura quando realizar testes de Furtividade em 1.

AMORTECEDOR DE RADIAÇÃO

O dispositivo concede +2 de bônus em sua jogada de resistência inicial contra radiação (veja página 404) somado a quaisquer bônus da proteção ambiental de sua armadura. Isto não fornece bônus em jogadas de resistência contra os efeitos secundários de radiação.

BAINHA DE LIBERAÇÃO RÁPIDA

Este compartimento articulado pode conter uma arma de uma mão de no máximo volume leve. Você pode ativar este módulo como uma ação rápida para colocar o item em sua mão como se tivesse sacado ele.

CAMPO DE FORÇA

Você pode ativar ou desativar o campo de força de sua armadura como uma ação padrão. Uma vez ativo, o dispositivo gera um campo de força invisível ao seu redor, incluindo todos seus itens vestidos ou carregados. O campo de força bloqueia sólidos e líquidos, mas não gases ou luz (incluindo feixes de laser). Você pode respirar enquanto o campo está ativo, mas não comer ou beber.

Enquanto um campo de força estiver ativo, você recebe Pontos de Vida temporários dependendo do poder do campo de força. Todo o dano causado a você é subtraído dos Pontos de Vida temporários do campo de força primeiro. Um campo de força tem cura acelerada, significando que ele recupera Pontos de Vida temporários a uma velocidade fixa a cada rodada ao final de seu turno, até seu máximo normal. Se os Pontos de Vida temporários do campo de força forem reduzidos a 0, ele fica inativo até o final de seu próximo turno, quando sua cura acelerada restaura parte de seus Pontos de Vida. A capacidade de carga, quantidade de Pontos de Vida concedidos e velocidade de cura acelerada variam de acordo com o código de cor do campo de força. Um campo de força consome 1 carga por rodada.

Campos de força mais fortes também têm a habilidade fortificação, que concede uma chance percentual de um acerto crítico ser tratado como um ataque normal, causando dano normal e não aplicando qualquer efeito crítico. Você rola sua chance percentual de fortificação antes do dano do acerto crítico ser rolado. Se um campo de força estiver inativo, sua habilidade fortificação não funciona. Uma armadura não pode suportar mais de um módulo de campo de força.

CAMPO ELETROSTÁTICO

Este campo sobre sua armadura lhe concede resistência a eletricidade e qualquer criatura que lhe tocar ou causar dano a você com uma arma branca sofre dano de eletricidade. A resistência concedida e dano causado depende do tipo do módulo, conforme descrito abaixo.

TABELA 7-18: CAMPOS DE FORÇA

COR	CAPACIDADE	PV TEMP	CURA ACELERADA	FORTIFICAÇÃO
Marrom	10	1	1	0%
Roxo	10	5	2	0%
Preto	10	10	3	0%
Branco	20	15	4	0%
Cinza	20	20	5	0%
Verde	20	25	6	20%
Vermelho	40	30	7	40%
Azul	40	35	8	60%
Laranja	40	40	9	80%
Prismático	100	50	10	100%

- **Md 1:** Resistência 5 e 1d6 de dano de eletricidade.
- **Md 2:** Resistência 10 e 2d6 de dano de eletricidade.
- **Md 3:** Resistência 15 e 3d6 de dano de eletricidade.

CAPACITOR TERMAL

Este módulo regula calor, protegendo-o de temperaturas extremas. Você pode ficar confortável em condições entre –45° e 75° C sem precisar tentar jogadas de Fortitude. Além disso, a armadura concede resistência a fogo e frio. A quantidade depende do tipo do capacitor, conforme listado abaixo.

- **Md 1:** Resistência 5.
- **Md 2:** Resistência 10.
- **Md 3:** Resistência 15.

CÁPSULA EJETORA

Este arnês de corpo se encaixa dentro de uma armadura energizada ou é construído na estrutura de uma armadura pesada, permitindo-o sair da armadura como uma ação de movimento em vez e uma ação completa. Entrar na armadura não é mais rápido com uma cápsula ejetora.

Isto pode ser instalado somente em uma armadura pesada ou energizada.

CARREGADOR AUTOMATIZADO

Este dispositivo se anexa a armaduras energizadas e consiste de um pequeno braço robótico e um compartimento de armazenagem que mantém até 2 volumes de munição e baterias. Você pode ativar o carregador automatizado como uma ação de movimento para recarregar uma arma que está montada na armadura energizada (mas não para substituir as baterias da própria armadura energizada). Habilidades que lhe permitem recarregar mais rápido que uma ação de movimento não se aplicam a um carregador automatizado.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura energizada.

CIRCUITO DE RAPIDEZ (MÁGICO)

CAPACIDADE 10 **USO** 1/rodada

Você pode ativar o *circuito de rapidez* como um ação rápida para receber os benefícios da magia *rapidez* até gastar outra ação rápida para desativá-lo ou suas cargas acabarem. As cargas de um *circuito de rapidez* se reabastecem todo dia.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura leve ou pesada.

ERGUEDOR DE CARGA

Este conjunto de músculos artificiais aumenta a quantidade de volumes que você pode carregar enquanto veste sua armadura em 3.

ESCUDO FÁSICO

CAPACIDADE 40 **USO** 2

Você pode ativar este módulo para gerar um escudo azul brilhante e translúcido em um de seus braços que lhe ajuda a bloquear ataques em sua direção. Ativar ou desativar o escudo é uma ação de movimento. Enquanto o escudo estiver ativo, você recebe +1 de bônus de melhoria na CAE. O escudo fásico interfere com sua habilidade de utilizar o braço em que ele está instalado, portanto, enquanto o escudo fásico estiver ativo, você pode segurar um item nessa mão, mas não pode utilizá-lo ou realizar ataques com ele.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura pesada ou energizada.

ESCUDO TITÂNICO

CAPACIDADE 40 **USO** 10

Este emissor gera um amplo escudo de energia unidirecional que lhe protege contra ataques em sua direção. Você pode ativar ou desativar o escudo como uma ação de movimento. Quando o ativar, escolha uma borda de seu espaço. O escudo existe ao longo de três bordas contínuas em linha reta centrado na borda escolhida. O escudo fornece cobertura contra ataques vindo do lado de fora do escudo, mas não contra ataques originados do lado em que você está.

CAMPO DE FORÇA

CARREGADOR AUTOMATIZADO

MOCHILA À JATO

Se você se mover, pode reposicionar seu escudo, movendo-o para uma borda diferente de seu espaço. Você também pode gastar uma ação de movimento para reposicionar o escudo sem sair de seu espaço.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura energizada.

GERADOR RESERVA

Você pode conectar itens carregados eletricamente, como baterias, a este gerador em miniatura para recarregar o item. A eletricidade vem da energia cinética de seu movimento, que gera 1 carga a cada 10 minutos de movimento. Não é possível ter mais de um item conectado ao mesmo tempo e o gerador não produz cargas quando você está descansando ou imóvel.

JATO DE FORÇA (HÍBRIDO)

CAPACIDADE 100 **USO** 2/rodada

Um *jato de força* lhe concede uma velocidade de voo de 18 metros (manobrabilidade mediana). Você pode utilizá-lo para "voo de cruzeiro" com o uso de 1 carga por minuto, mas fica desprevenido e desorientado enquanto o faz. Mudar de voo normal para voo de cruzeiro, ou vice-versa, é uma ação padrão. Um *jato de força* não pode erguê-lo se você estiver atravancado.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura leve ou pesada.

JATOS DE SALTO

CAPACIDADE 20 **USO** 2/ação

Você pode ativar jatos de salto como parte de uma ação de movimento para voar durante seu movimento. Você pode voar até 9 metros (manobrabilidade média) com uma altura máxima de 3 metros ou pode voar até 6 metros em linha reta para cima. Você deve aterrissar ao final de sua ação de movimento. Jatos de salto não podem erguê-lo se você estiver atravancado.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura leve ou pesada.

MIRA COMPUTADORIZADA

Esta mira computadorizada lhe ajuda a compensar más condições de visibilidade. Ignore ocultação em ataques que você fizer. Isto não tem qualquer efeito contra alvos com ocultação total.

MOCHILA À JATO

CAPACIDADE 40 **USO** 2/rodada

Você adquire velocidade de voo de 9 metros (manobrabilidade mediana). Você pode utilizá-la para "voo de cruzeiro" com o uso de 1 carga por minuto, mas fica desprevenido e desorientado enquanto o faz. Mudar de voo normal para voo de cruzeiro, ou vice-versa, é uma ação padrão. Uma mochila à jato não pode erguê-lo se você estiver atravancado.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura leve ou pesada.

RECICLADOR DE AR

Este reciclador modular suplementa a habilidade de sua armadura de fornecer ar fresco e filtra toxinas comuns e vapores venenosos. Armaduras com este módulo podem fornecer ar fresco por um número de semanas igual a seu nível. Você também recebe resistência a ácido 5 e +2 de bônus em jogadas de resistência contra doenças e venenos.

REFLETOR DE MAGIA (MÁGICO)

CAPACIDADE 1 **USO** 1

Você pode ativar um *refletor de magia* como uma reação quando você é alvejado por uma magia. Isto não afeta magias que incluem uma área em que você está ou se lhe afetar de outras formas; isso afeta somente aquelas que o tiverem como alvo específico. A magia é refletida para o seu conjurador, como se o conjurador fosse o alvo. O tipo de *refletor de magia* determina o maior nível de magia que ele pode refletir. A carga de um *refletor de magia* se reabastece todo dia.

Este módulo pode ser instalado somente em uma armadura leve ou pesada.

- **Md 1:** Você pode refletir uma magia de 4º nível ou inferior.
- **Md 2:** Você pode refletir uma magia de 6º nível ou inferior.

REFORÇO DEFLETIVO

Este módulo concede à sua armadura uma textura escorregadia única. Sua armadura lhe concede RD 5/–. Além disso, sua penalidade de armadura é reduzida em 2 quando fizer um teste de Acrobatismo para escapar.

REFORÇO TÊNSIL

Quando calcular os Pontos de Vida e dureza de sua armadura (veja página 409), trate-a como se seu nível de item fosse 5 maior.

SENSORES INFRAVERMELHOS

Você recebe visão no escuro com um alcance de 18 metros.

IMPLANTES

Muitos exploradores e mercenários modificam seus próprios corpos com equipamentos tecnológicos ou biológicos chamados de implantes. Isto são modificações em seu corpo que lhes concedem bônus e habilidades especiais. Uma vez instalados, eles se tornam parte de seu corpo e geralmente não podem ser afetados por habilidades que destroem ou desativam objetos ou que miram itens ou criaturas tecnológicas. No que diz respeito aos ataques e habilidades, um braço cibernético ou criado artificialmente não é mais (ou menos) vulnerável do que seu membro biológico original.

SISTEMA

Todos os implantes têm uma seção de sistema indicando a parte do corpo em que devem ser instalados. Você não pode ter mais de um implante na mesma parte de seu corpo.

Em alguns casos, tal como implantes instalados nos braços, você pode instalar um implante em único tipo geral de parte do corpo, tal como um de seus pés ou mãos. Nestes casos, o implante lista as partes do corpo aceitáveis em que pode ser instalado. Você pode instalar um único implante em cada tipo de membro dos quais você tenha mais de um. Por exemplo, se fosse um kasatha, você poderia instalar um implante separado em cada uma de suas quatro mãos, desde que cada um desses implantes requeira somente uma mão.

Se um implante requer vários membros para ser instalado – tal como sugadores de escalada, que requerem todos os pés, ou uma suspensão de velocidade, que requer todas as pernas – a seção sistemas do implante indica esse requerimento. A descrição do implante também irá indicar se uma melhoria baseada em membro requer a substituição de um membro ou o aprimoramento de um membro existente. No caso de implantes que especificamente substituem um membro perdido, como uma polimão ou um membro protético, você não pode anexar esses implantes em um membro existente, devido à forma que estes implantes são fabricados.

Sistemas Comuns: Embora existam exceções, a maioria dos implantes requer instalação em um dos seguintes sistemas do corpo: braço (ou todos os braços), cérebro, coluna vertebral, coração, olhos, orelhas, mão (ou todas as mãos), pé (ou todos os pés), pele, perna (ou todas as pernas), pulmões e garganta.

IMPLANTAÇÃO

Instalar um implante requer os serviços de um cirurgião cibernético profissional ou alguém com graduações em Medicina igual ao nível do implante. Uma sessão com um cirurgião cibernético normalmente leva 1 hora por nível do implante. O preço do procedimento de implantação está incluído nos preços listados para cada implante.

REMOVENDO IMPLANTES

Você pode querer remover um implante, normalmente porque deseja instalar um diferente no mesmo sistema de seu corpo. Esta remoção normalmente ocorre durante a cirurgia para instalar novos cibernéticos. Biotecnologia normalmente mata o implante antigo enquanto é integrado em seu corpo, permitindo-o expurgar a biotecnologia morta naturalmente. Como os implantes são codificados em seu corpo, não é possível revender ou reimplantar um implante antigo em uma pessoa diferente. O preço de um implante novo inclui o preço e tempo para remover o implante antigo.

ATIVAÇÃO

A maioria dos implantes funciona continuamente. Aqueles que requerem algum grau de controle são conectados em seu sistema nervoso e você pode ligá-los ou desligá-los como uma ação padrão, exceto se especificado o contrário. Por exemplo, você poderia ativar ou desativar cibernéticos em seus olhos para observar um fenômeno visual diferente.

CIBERNÉTICOS

Implantes cibernéticos utilizam máquinas e circuitos integrados com a carne e ossos do recipiente. Na maioria dos casos, cibernéticos devem ser instalados no corpo por um cirurgião treinado – um processo que leva 1 hora por nível do implante e o preço disso está incluso no preço do cibernético. Cibernéticos são mais que apenas implantes de máquinas: eles são a fundição de tecnologia e dos próprios órgãos do hospedeiro vivo. Isto lhe permite serem protegidos contra ataques que afetam outras tecnologias de forma que robôs e outras criaturas inteiramente tecnológicas não são. Cibernéticos não são sujeitos a qualquer efeito ou ataque que mira tecnologia, exceto se ele especificar que afeta cibernéticos.

ACELERADOR CARDÍACO

SISTEMA Coração

PREÇO 3.850 **NÍVEL** 6

Este implante se conecta diretamente em seu coração e pode ser acionado para forçar a performance de seu coração e sistema circulatório. Quando correr, investir ou realizar uma ação de movimento para se mover, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para aumentar sua velocidade (no modo de movimento relevante) em 6 metros para essa ação. Este movimento extra é tratado como um bônus de melhoria.

Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma reação quando tentar uma jogada de resistência de Reflexos para receber +1 de bônus de melhoria em sua jogada.

BLINDAGEM DÉRMICA

SISTEMA Pele

MODELO	NÍVEL	PREÇO	RD
Md 1	5	3.025	1
Md 2	7	6.950	2
Md 3	9	17.975	3
Md 4	12	48.850	4
Md 5	14	105.000	5
Md 6	16	163.500	6
Md 7	19	542.000	7

Você guarnece sua pele com placas reforçadas compostas que defletem ataques físicos. Você adquire uma quantidade de redução de dano que depende do modelo de sua blindagem dérmica. Se tiver redução de dano natural igual ou maior que sua blindagem dérmica, adicionar a blindagem dérmica aumenta o valor de sua RD natural em 1. Se tiver RD natural de valor menor que sua blindagem dermica, o valor da RD de sua blindagem dérmica aumenta em 1.

TABELA 7-19: CIBERNÉTICOS

NOME	NÍVEL	PREÇO	SISTEMA
Composto de respiração	1	250	Pulmões
Esconderijo de membro padrão	1	150	Braço ou perna
Membro protético padrão	1	100	Braço e mão, ou perna e pé
Modulador vocal	1	125	Garganta
Conector de dados padrão	2	625	Cérebro
Capacitores de visão no escuro padrão	3	1.750	Olhos
Membro protético de armazenagem	3	1.450	Braço e mão, ou perna e pé
Refletores de retina	3	1.350	olhos
Suspensão de velocidade mínima	4	1.900	Todas as pernas
Blindagem dérmica md 1	5	3.025	Pele
Conector de dados de alta densidade	5	2.600	Cérebro
Esconderijo de membro de saque rápido	5	3.050	Braço ou perna
Implante ocular de amplo espectro	5	2.825	Olhos
Acelerador cardiáco	6	3.850	Coração
Blindagem dérmica md 2	7	6.950	Pele
Capacitores de visão no escuro avançados	8	9.000	Olhos
Conector de dados acelerado	8	8.525	Cérebro
Suspensão de velocidade, padrão	8	8.800	Todas as pernas
Blindagem dérmica md 3	9	17.975	Pele
Braço cibernético único	11	24.750	Coluna vertebral
Blindagem dérmica md 4	12	48.850	Pele
Suspensão de velocidade completo	12	32.900	Todas as pernas
Capacitores de visão no escuro de longo alcance	13	48.950	Olhos
Blindagem dérmica md 5	14	105.000	Pele
Braço cibernético duplo	14	70.150	Coluna vertebral
Polimão	14	71.000	Mão
Blindagem dérmica md 6	16	163.500	Pele
Blindagem dérmica md 7	19	542.000	Pele

BRAÇO CIBERNÉTICO

SISTEMA Coluna vertebral

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Único	11	24.750
Duplo	14	70.150

Feito de materiais ultraleves, este braço completamente cibernético se funde à sua coluna vertebral, exoesqueleto ou estrutural corporal equivalente e funciona como um braço completo. Você pode segurar equipamentos na mão adicional. Isto lhe permite ter mais itens preparados, mas não aumenta o número de ataques que você pode realizar em combate. Você deve ter Força 12 para utilizar um braço cibernético efetivamente.

Braços cibernéticos duplos consistem de um par de braços, um de cada lado de seu corpo lhe permite segurar equipamentos nas duas mãos adicionais. Você deve ter Força 14 para utilizar braços cibernéticos duplos efetivamente.

CAPACITORES DE VISÃO NO ESCURO

SISTEMA Olhos

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Padrão	3	1.750
Avançados	8	9.000
Longo Alcance	13	48.950

Estes olhos substitutos lhe permitem enxergar na escuridão total, concedendo-o visão no escuro a um alcance de 18 metros. Eles operam enviando lasers ultravioleta de baixa potência que são detectados por receptores dentro dos capacitores. Quando seus capacitores estão em operação, seus lasers podem ser detectados por criaturas que têm capacitores de visão no escuro ou que podem de alguma forma enxergar luz ultravioleta.

Capacitores de visão no escuro avançados têm benefícios de um implante ocular de amplo espectro (veja página 210). Capacitores de visão no escuro de longo alcance funcionam como capacitores avançados, mas fornecem visão no escuro num alcance de 36 metros.

COMPOSTO DE RESPIRAÇÃO

SISTEMA Pulmões

PREÇO 250 **NÍVEL** 1

Um composto de respiração consiste de uma série de módulos que se anexam a seus pulmões, permitindo-o sobreviver mais tempo sem respirar. Trate seu valor de Constituição como se fosse o dobro para o propósito de quanto tempo você pode prender a respiração. Você também recebe +4 de bônus em testes de Constituição para continuar prendendo a respiração. Isto não lhe protege de outros perigos de um ambiente sem ar.

O composto também filtra seu ar, concedendo-lhe +2 de bônus em jogadas de resistência contra venenos inalados ou toxinas transmitidas pelo ar.

CONECTOR DE DADOS

SISTEMA Cérebro

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Padrão	2	625
Alta densidade	5	2.600
Acelerado	8	8.525

Este implante cibernético inclui uma porta de dados programável que lhe permite acessar diferentes tipos de computadores e armazenamento de mídia digital. Qualquer computador portátil pode ser inserido diretamente na porta, enquanto sistemas maiores precisam ser conectados por um cabo adaptador. Ter o sistema conectado diretamente em seu sistema nervoso remover a necessidade de uma interface para acessá-lo. Operar o sistema em si requer que você utilize sua perícia Computação normalmente. Alguns sistemas fechados não permitem acessar

seus dados ou requerem que você faça algo para conseguir conectar-se a ele (normalmente um teste de Engenharia).

Conectores de dados avançados tornam mais fácil processar e enviar informações através do conector. Com um conector de dados de alta densidade, você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Computação quando acessar um sistema através de seu conector de dados. Um conector de dados acelerado em vez disso fornece +2 de bônus.

ESCONDERIJO DE MEMBRO

SISTEMA Braço ou perna

MODELO	LEVEL	NÍVEL
Padrão	1	150
Saque Rápido	5	3.050

Este compartimento é escondido dentro de um de seus membros. Você pode ocultar itens dentro dele e protegê-los com uma senha. O compartimento pode conter itens de volume insignificante e itens de volume leve que sejam relativamente pequenos ou que possam ser dobrados ou contraídos para caber nele. Um esconderijo em uma perna (em um humano) pode manter mais coisas que em um braço, e o tamanho da criatura também ajusta a capacidade. O MJ decide o que pode caber.

Quando o compartimento é fechado, a junção em sua carne é difícil de detectar. Você recebe +2 de bônus em testes de Prestidigitação para ocultar itens em um esconderijo de membro. Embora este compartimento geralmente possa enganar uma revista manual simples, a maioria dos controles de segurança inclui uma varredura que pode detectar tais dispositivos. Pegar um item de um esconderijo de membro é uma ação de movimento em vez de uma ação padrão.

Este tipo de implante é apenas para criaturas Pequenas e Médias. Esconderijos de membros para criaturas maiores que Médias normalmente custam mais, mas podem guardar itens de maior volume ou tamanho.

Se você tiver um esconderijo de membro de saque rápido, o compartimento é integrado com uma arma específica. Isto lhe permite sacar a arma como uma ação rápida ou como parte de realizar um ataque ou ataque total (similar a utilizar o talento Saque Rápido). Um esconderijo de membro de saque rápido funciona somente se o membro for um que você normalmente pode utilizar para mirar e atacar, costumeiramente um braço. Você não pode, por exemplo, colocar um esconderijo de membro de saque rápido em sua perna e ter a arma levada até sua mão.

Você pode ter uma montagem instalada em um membro de saque rápido que mantém a arma no lugar enquanto você atira. Você continua sem poder usar sua mão para outros propósitos, mas recebe +2 de bônus na CAC contra tentativas de desarme. A montagem não pode manter uma arma que requer mais de uma mão para ser operada. Você não pode esconder outros objetos dentro de um esconderijo de membro de saque rápido – há espaço somente para a arma.

Nada armazenado em um esconderijo de membro é considerado parte do implante e o item armazenado não recebe a imunidade do cibernético contra ataques afetando dispositivos tecnológicos.

IMPLATE OCULAR DE AMPLO ESPCTRO

SISTEMA Olhos

PREÇO 28.000 **LEVEL** 5

Estas esferas cibernéticas substituem seus olhos inteiramente. Você adquire visão na penumbra, bem como a habilidade de enxergar luz ultravioleta ou infravermelha. Estas melhorias lhe concedem +2 de bônus em testes de Percepção baseados em visão e permitem que você quem vê apenas o espectro de luz vermelha-violeta não consegue, incluindo os lasers de capacitores de visão no escuro (veja página 209). Isto não lhe concede visão no escuro, mas na escuridão você pode ver fontes significativas de calor devido à sua visão infravermelha.

MEMBRO PROTÉTICO

SISTEMA Braço e mão ou perna e pé

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Padrão	1	100
Armazenagem	3	1.450

Esta prótese substitui um membro faltando. Ela restaura a funcionalidade, mas não é mais durável e nem funciona diferente de um membro normal de sua espécie. Um membro protético pode substituir um que você tenha perdido ou você pode ter um membro removido para substituí-lo por uma prótese.

Um membro protético de armazenagem tem um compartimento de armazenagem interno oculto, que funciona como um esconderijo de membro (veja acima).

MODULADOR VOCAL

SISTEMA Garganta

PREÇO 250 **NÍVEL** 1

Um modulador vocal inclui uma série de atuadores miniatura construídos especificamente para remodelar sua caixa vocal, com câmaras hiper-ressonantes em miniatura que se fecham ou abrem dinamicamente. Isto lhe permite alterar a oscilação, timbre e tom de sua voz. Quando utilizar Disfarce para alterar sua aparência, você recebe +2 de bônus de circunstância se a alteração de sua voz também lhe ajuda a se disfarçar (à escolha do MJ).

POLIMÃO

SISTEMA Mão

PREÇO 71.000 **LEVEL** 14

Você substitui sua mão inteira com uma mão feita de prismas de adamante microscópicos reprogramáveis. Com um comando mental ou interface programável construída na sua mão, você pode reconfigurar sua mão no formato de várias ferramentas. A mão pode conter programação para nove ferramentas diferentes, além da configuração para uma mão normal de sua espécie. Como uma ação de movimento, você pode trocar o formato, fazendo as peças de adamante se realinharem no formato da ferramenta escolhida. A ferramenta tem toda a flexibilidade da ferramenta normal (ou de uma mão, se estiver nesse formato).

Programar uma nova ferramenta na polimão leva 10 minutos e você deve escolher preencher um espaço vazio ou substituir uma ferramenta programada. A ferramenta replicada deve ser de 8º nível ou inferior. A polimão pode replicar as partes móveis de uma ferramenta, mas você deve fornecer quaisquer combustíveis ou baterias necessárias para a ferramenta funcionar. A ferramenta não pode produzir substâncias e, como não é muito condutiva (importante para evitar dar choque no usuário), ela não pode servir como um conduíte de energia ou linha de transmissão de dados. O MJ tem a palavra final sobre quais ferramentas você pode duplicar. As ferramentas em kits de engenharia e similares podem ser duplicadas, sujeitas às restrições acima.

Você não pode substituir a configuração de mão baseada em sua biologia, que é requerida para a polimão funcionar apropriadamente. Você pode adicionar uma mão correspondente a outras espécies em qualquer espaço que não esteja reservado; por exemplo, um humano poderia programar sua polimão para replicar a mão de um shirren. Isto não pode duplicar as características de um indivíduo único, tal como impressões digitais. Você pode instalar uma polimão em um

membro protético que substitui um braço como se a prótese fosse um braço natural.

A construção de adamante torna a polimão extremamente durável (veja página 408 no Capítulo 11 para mais informações sobre adamante). Isto não altera a quantidade de dano de um golpe desarmado, não importa a forma em que sua polimão esteja. A polimão não pode manter integridade estrutural se for esticada demais, portanto ela não pode assumir uma forma de mais de 15 centímetros em qualquer dimensão. Consequentemente, ela não pode aumentar seu alcance.

REFLETORES DE RETINA

SISTEMA Olhos

PREÇO 1.350 **NÍVEL** 3

Estas folhas de material refletivo podem ser implantadas atrás da retina, concedendo-lhe visão na penumbra e +1 de bônus de melhoria em testes de Percepção baseados em visão.

SUSPENSÃO DE VELOCIDADE

SISTEMA Todas as pernas

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Mínima	4	1.900
Padrão	8	8.800
Completa	12	32.900

Você aumenta sua velocidade em terra substituindo articulações e tendões em suas pernas por cibernéticos de alta performance. Uma suspensão de velocidade mínima substitui somente algumas partes, aumentando sua velocidade em terra em 3 metros. Uma suspensão padrão é mais invasiva e aumenta sua velocidade em terra em 6 metros. Substituir todas suas articulações e tendões das pernas com uma suspensão de velocidade completa aumenta sua velocidade em terra em 9 metros. Você pode instalar uma suspensão de velocidade em pernas protéticas. A velocidade extra desses implantes é tratada como um bônus de melhoria.

BIOTECNOLÓGICOS

Funcionando de forma similar a cibernéticos, itens biotecnológicos incluem modificações em seu DNA combinadas com implantes de origem biológica que se integram à sua fisiologia. Biotecnológicos operam pelas mesmas regras que cibernéticos e utilizam os mesmos espaços de implantação.

TABELA 7-2: BIOTECNOLÓGICOS

NOME	NÍVEL	PREÇO	SISTEMA
Estojo de brânquias	1	95	Pulmões
Esporão de veneno	2	625	Mão
Glândula de dragão, filhote	2	755	Garganta
Senselvagem	2	500	Garganta
Biocorrentes adaptativas	3	Varia	Varia
Sugadores de escalada	3	1.200	Todos os pés
Agrupamento de tímpanos	4	2.150	Orelhas
Pele do camaleão	6	4.050	Pele
Glândula de dragão, padrão	10	19.125	Garganta
Glândula de dragão, ancião	16	181.500	Garganta

AGRUPAMENTO DE TÍMPANOS

SISTEMA Orelhas

PREÇO 2.150 **NÍVEL** 4

Um agrupamento de tímpanos consiste de múltiplas pequenas membranas de vários tamanhos que podem detectar uma ampla variedade de sons. Eles lhe concedem +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção baseados em audição.

BIOCORRENTES ADAPTATIVAS

SISTEMA Varia

PREÇO 1.200 **NÍVEL** 3

Você pode duplicar os efeitos de cibernéticos com biotecnológicos utilizando biocorrentes adaptativas – células microscópicas que podem se transformar em substitutos para tecnologia no corpo de um hospedeiro vivo. Isto replica os efeitos de qualquer implante cibernético, mas custa um adicional de 10% devido ao preço das biocorrentes. Biocorrentes adaptativas também podem ser usadas para substituir qualquer cibernético com uma versão biotecnológica do mesmo dispositivo; fazê-lo custa o mesmo preço e tempo que introduzir uma nova biocorrente adaptativa.

ESPORÃO DE VENENO

SISTEMA Mão

PREÇO 625 **NÍVEL** 2

Você implanta um ferrão e bolsa de veneno em sua mão. Você pode estender este ferrão como uma ação rápida, mas somente se não estiver segurando nada em sua mão. Ataques com seu ferrão causam 1d6 de dano perfurante e automaticamente injetam veneno no alvo. Uma criatura afetada pode tentar uma jogada de resistência de Fortitude (CD = 10 + metade de seu nível + seu modificador de Constituição) para resistir aos efeitos de seu veneno. Em uma jogada fracassada, a criatura sofre 2d6 de dano imediatamente e deve tentar uma nova jogada de resistência de Fortitude no início de seu turno a cada rodada para encerrar o efeito. Cada vez que falhar nesta jogada, ela sofre 2d6 de dano adicional. Efeitos como *remover aflição* e antitoxina afetam este veneno como um veneno normal.

Uma vez usado o ferrão, a bolsa do veneno não se enche novamente até a próxima vez que você descansar para recuperar Pontos de Estamina. Enquanto ela estiver vazia, você ainda pode atacar com o ferrão, mas não pode envenenar seu alvo.

ESTOJO DE BRÂNQUIAS

SISTEMA Pulmões

PREÇO 95 **NÍVEL** 1

Um revestimento externo estriado com nódulos de filtrar oxigênio cobre o exterior de seus pulmões. Se você respirar na água, ela é filtrada no revestimento, onde os nódulos extraem o oxigênio e o deposita em seus pulmões. Isto lhe permite respirar debaixo d'água ou no ar. Você ainda exala normalmente.

GLÂNDULA DE DRAGÃO

SISTEMA Garganta

MODELO	NÍVEL	PREÇO
Filhote	2	755
Padrão	10	19.125
Ancião	16	181.500

Você implanta uma glândula arcana modificada para funcionar para uma criatura de sua raça atrás de sua garganta. Você pode acionar esta glândula como uma ação padrão para expelir um sopro em um cone de 4,5 metros como uma habilidade extraordinária. Escolha o tipo de dano quando o órgão for biocriado, selecionando da seguinte lista: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você não se fere por utilizar seu próprio sopro. Uma vez que tenha usado seu sopro, você não pode utilizá-la novamente até ter descansado por 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina, embora possa gastar 1 Ponto de Determinação a qualquer momento para recarregá-la imediatamente.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Uma glândula de dragão filhote causa 3d6 de dano, uma glândula padrão causa 9d6 de dano e uma glândula anciã causa 18d6 de dano. Alvos na área podem tentar uma jogada de Reflexos (CD = 10 + metade de seu nível + seu modificador de Constituição) para sofrer somente metade do dano.

PELE DO CAMALEÃO

SISTEMA Pele

PREÇO 4.050 **NÍVEL** 6

Esta modificação biotecnológica substitui células de pigmentação em sua pele. Você pode alterar sua pele para imitar o terreno ou condições de luz ao seu redor, concedendo-lhe +3 de bônus de circunstância em testes de Furtividade. Você deve estar vestindo roupas personalizadas e no máximo armadura leve para se beneficiar desta biotecnologia.

SENSELVAGEM

SISTEMA Garganta

PREÇO 500 **LEVEL** 4

O fungo roxo macio chamado senselvagem se prende em suas cordas vocais e estende pequenos filamentos em partes de seu cérebro. Ele lhe permite se comunicar em um senso comum com animais e bestas mágicas com um valor de Inteligência de 1 ou 2. Você pode tentar testes de Diplomacia para influenciar tais criaturas, assim como também entende em termos muito vagos informações que eles tentarem transmitir para você. A informação que eles concedem normalmente consiste de conceitos simples como "perigo", "comida" ou "esse caminho".

SUGADORES DE ESCALADA

SISTEMA Todos os Pés

PREÇO 1.200 **NÍVEL** 3

A sola de seus pés fica coberta com ripas de tecido muscular que você pode abrir e fechar, fornecendo-lhe uma velocidade de escalada de 6 metros (veja página 259). Você não precisa fazer testes de Atletismo para atravessar uma superfície vertical ou horizontal (mesmo de cabeça para baixo). Você não se beneficia de sugadores de escalada a menos que esteja descalço ou vestindo roupas adaptadas e não pode vestir mais do que uma armadura leve. Sugadores de escalada se integram aos seus pés naturais e não requerem que você substitua seus pés e pernas. Sugadores de escalada podem ser instalados nos pés de pernas protéticas.

APRIMORAMENTOS PESSOAIS

Aprimoramentos pessoais são uma classe especiais de implantes que não seguem as regras de limitação de sistemas. Em vez disso, estes são aprimoramentos amplos que fazem mudanças no seu corpo inteiro, embora ainda lhe permitam receber outros implantes. Resumindo, comprar um aprimoramento pessoal é a forma mais fácil de aumentar seus valores de atributos.

Aprimoramentos pessoais podem ser cibernéticos, biotecnológicos, cristais místicos, melhorias microscópicas ou várias outras formas de melhoria e cada uma lhe concede pontos de atributo adicionais permanentemente. Utilizar qualquer um destes tipos de item conta como um aprimoramento pessoal.

Você pode receber um total de três aprimoramentos pessoais, independentemente da origem. Cada aprimoramento pessoal tem um número de modelo: md 1, md 2 ou md 3. Um aprimoramento pessoal md 1 lhe concede +2 pontos em um único atributo, um aprimoramento pessoal md 2 lhe concede +4 pontos em um único atributo, e um aprimoramento pessoal md 3 lhe concede +6 pontos em um único atributo. Cada um de seus aprimoramentos pessoais deve ser de um modelo de número diferente. (por exemplo, você não pode ter três aprimoramentos de md 1, mas pode ter um de md 1, um de md 2 e um de md 3). Você pode melhorar um aprimoramento pessoal existente pagando a diferente de preço entre o modelo atual e o próximo modelo superior. Por exemplo, se tiver um acelerador sináptico md 1 lhe concedendo +2 pontos de Força, você poderia aumentá-lo para um acelerador sináptico md 2 lhe concedendo um total de +4 pontos de Força pagando 5.100 créditos (a diferente de preço entre os modelos md 1 e md 2). Lembre-se de anotar quais aprimoramentos você aplicou a quais atributos.

Abaixo são apresentados três exemplos típicos de aprimoramentos pessoais: um para aprimoramentos puramente tecnológicos, um para aprimoramentos puramente mágicos e um para aprimoramentos híbridos. Estas distinções não têm diferenças de regras, mas algumas sociedades podem vê-las de maneira diferente.

TABELA 7-21: APRIMORAMENTOS PESSOAIS

MODELO	NÍVEL	PREÇO	ATRIBUTO
Md 1	3	1.400	+2
Md 2	7	6.500	+4
Md 3	14	75.000	+6

ACELERADORES SINÁPTICOS (TECNOLÓGICO)

Estes implantes sobrecarregam as conexões sinápticas em seu cérebro, permitindo-lhe processar informações mais rápido e enviando impulsos através de seu corpo mais efetivamente. Aceleradores sinápticos lhe concedem pontos de atributo adicionais. Isto conta como um aprimoramento pessoal do modelo de número apropriado. Leva uma hora para instalar um acelerador sináptico e, uma vez que um personagem tenha se beneficiado desta tecnologia, ela é gasta para sempre.

CRISTAL DE ATRIBUTO (MÁGICO)

Este cristal é formado pela conexão mística das memórias de heróis de tempos antigos. Qualquer personagem pode gastar 1 hora para comungar com o cristal para receber pontos de atributo adicionais. Isto conta como um aprimoramento pessoal do modelo de número apropriado. Uma vez que um personagem tenha usado o cristal, sua magia é gasta para sempre.

SIMBIONTES SINERGIZANTES (HÍBRIDO)

Estas criaturas minúsculas similares a girinos criadas em laboratório formam relações simbióticas com outros animais se anexando em seus corpos e instintivamente maximizando a eficiência dos sistemas biológicos do hospedeiro, perdendo sua própria independência e funcionalidade e se tornando um novo órgão. Simbiontes sinergizantes concedem pontos de atributo adicionais. Isto conta como um aprimoramento pessoal do modelo de número apropriado. Leva uma hora para implantar um simbionte sinergizante e, uma vez que um personagem tenha se beneficiado dele, ele é gasto para sempre.

COMPUTADORES

Computadores controlam a maioria das ferramentas e conveniências modernas no universo Starfinder, desde simples fechaduras de portas a controles avançados no tráfego de uma espaçodoca. Quase qualquer coisa pode ser encontrada se escondendo dentro de seus mainframes, desde os planos de novas maravilhas tecnológicas a alguns dos segredos corporativos mais obscuros inimagináveis. Dito isso, a maioria dos computadores consiste de informações simples e controle de sistemas. Obter acesso a computadores para alcançar seus arquivos e controlar módulos é uma ocorrência comum no jogo – e algumas vezes necessária. As regras a seguir são feitas para dar aos MJs as ferramentas necessárias para desenvolver sistemas de computação que são interessantes e desafiadores.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

Cada sistema de computador é feito de várias estatísticas simples que dizem ao MJ como o computador funciona, o que ele sabe, o que ele controla e o que ele pode fazer para defendê-lo. Esta informação é apresentada nos seguintes termos.

Ranque

O ranque indica a sofisticação tecnológica geral do computador, de 1 a 10. Um computador de ranque 1 pode ser algo simples como um tablet, uma fechadura ou um controle de luz, enquanto um computador de ranque 10 representa os sistemas administrando o motor central de uma estação espacial ou o mainframe do escritório intersistema do Consórcio Áspide. Note que o mainframe da estação de trabalho de um computador de ranque 10 pode ser ele próprio somente um computador de ranque 3, mas não pode de qualquer forma acessar ou controlar o mainframe inteiro, mesmo se hackeado; ela pode interagir somente com os componentes aos quais ela tem acesso. Portanto, acessar o mainframe em si e controlá-lo requer hackear defesas de ranque 10.

O ranque de um computador determina seu preço base e a CD base para hackeá-lo utilizando um teste de Computação. Ambos são modificados pelos módulos e contramedidas instalados em um sistema (veja Módulos e Contramedidas abaixo). A CD base para hackear um computador é igual a 13 + 4 por ranque.

Interface de Usuário

O módulo de controle de um computador é o dispositivo de entrada e exibição desenvolvido para lhe permitir inserir comandos nele e receber dados do computador. Nos Mundos do Pacto, a maioria das interfaces de usuário inclui um teclado, tela de exibição, microfone e alto-falantes, para permitir que comandos digitados, falados ou baseados em gestos sejam dados ao computador e para exibir dados gráficos ou de áudio do computador. Estes tipos de interface de usuário vem de graça com qualquer sistema e um computador pode ter até dez interfaces de usuário por ponto de volume que o computador tiver (embora normalmente apenas sistemas públicos ou computadores usados por grandes companhias o façam).

Também é possível para uma interface de usuário existir somente como um dispositivo de transmissão (como um comunicador) ou mesmo ter outro computador menor agindo como uma interface de usuário (utilizando um módulo de controle). Você pode determinar que um computador utiliza este tipo de interface do usuário de graça quando o compra, embora deva pagar pelo dispositivo adicional separadamente, ou pode instalar (ou remover) interfaces de usuário utilizando a tarefa desativar ou manipular módulo da perícia Computação para alterar uma interface de usuário. Tais interfaces de usuário adicionais não contam para o total de módulos que um computador pode ter.

Você pode utilizar o kit de hackeamento para acessar um computador sem utilizar uma interface de usuário, mas isto requer que você tenha contato físico com o computador ou que faça contato através de uma infosfera ou rede similar que seja vinculada aos computadores.

Tamanho

Computadores podem ser extremamente pequenos, mas miniaturizar tais unidades sem sacrificar poder computacional ou durabilidade aumenta o preço de um computador. Por base, um computador tem um volume igual a seu ranque ao quadrado. Computadores com volume leve ou insignificante podem ser vestidos facilmente no pulso ou colocados em dispositivos de comunicação e usados sem precisar segurá-los na mão. Qualquer computador com volume de 1 ou mais deve ser segurado ou colocado sobre uma superfície rígida para ser usado. Computadores com um volume de 25 ou mais não são desenvolvidos para serem portáteis e normalmente são permanentemente montados na mobília, veículo ou nave espacial. Você pode reduzir o tamanho de um computador com a atualização miniaturização (veja página 215).

Acesso e Autorização

Computadores são desenvolvidos para usuários terem acesso rápido e fácil a seus arquivos e funções. Um computador pode ter acesso desprotegido, que permite a qualquer um interagir com sua interface para realizar funções básicas. Em tais casos, ele normalmente tem acesso raiz protegido, portanto partes mais cruciais permanecem disponíveis somente para alguns. Um computador pode ter acesso raiz desprotegido, mas isto normalmente é o caso somente de um computador recém-comprado e é esperado que seu primeiro dono estabeleça um acesso raiz protegido assim que possível.

Acesso

Acesso significa que você é capaz de utilizar todas as funções básicas do computador, que geralmente incluem recuperação de qualquer informação não armazenada em um módulo de dados protegidos (veja página 216), a habilidade de enviar e receber mensagens de outros dispositivos ou sistemas conectados ao

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

computador (que pode incluir acesso a uma infosfera planetária) e controlar quaisquer funções menores (como controle de portas, sistemas de entretenimento, interruptores de iluminação e outros dispositivos eletrodomésticos comuns) controlados pelo computador.

Na maioria dos caos, é óbvio ao olhar se a interface de usuário de um computador tem acesso desprotegido ou se é necessário fazer um teste de Computação para hackear o sistema.

Acesso Raiz

Acesso raiz é uma forma mais avançada de acesso que lhe permite utilizar todas as funções e módulos do computador, superar ou determinar condições para suas contramedidas e olhar, copiar, adicionar ou deletar quaisquer dados protegidos. Com acesso raiz, você também pode conceder a um indivíduo específico com acesso a habilidade de utilizar um módulo ou contramedida específica controlado por você que normalmente não seria disponível para o mesmo nível de acesso.

Você pode obter acesso raiz quando um computador é comprado pela primeira vez, quando é concedido por outra criaturas que já tenham acesso raiz ou quando você realizar um teste bem-sucedido de Computação para hackear o sistema e superar a CD normal do computador por 20 ou mais. Normalmente, acesso raiz se aplica a um computador como um todo, mas módulos atrás de um firewall podem ter suas próprias permissões de acesso raiz separadas.

Computadores Protegidos

A maioria dos sistemas tenta equilibrar acesso e segurança com um processo de verificação de dois passos para confirmar acesso autorizado, envolvendo tanto uma chave de segurança física (que pode ser quase qualquer objeto físico, como um cartão, impressão digital ou mesmo outro computador) e uma senha (frequentemente uma longa linha de caracteres inseridos através de um teclado, mas também reconhecimento vocal ou de canção, um comando telepático ou uma charada facilmente entendida se você conhecer o contexto).

Personagens que são autorizados, têm o objeto de segurança e sabem a senha podem acessar um computador e utilizá-lo para seu propósito sem precisar hackeá-lo. Tanto a chave de segurança quando a senha podem limitar o acesso de um personagem a somente alguns módulos ou ranques de um computador e não permitem o usuário acessar outras funções. Se tentar hackear um computador, você ganha uma vantagem significativa se conseguir sua chave de segurança ou senha, cada uma lhe concedendo +5 de bônus em testes de Computação para hackear. Entretanto, o acesso concedido por tais medidas de segurança pode ser facilmente revogado por alguém que já tem acesso ao computador se esse indivíduo sabe que você de alguma forma obteve a chave de segurança ou descobriu a senha. Similarmente, se você utilizar a chave de segurança ou senha para receber um bônus em um teste de Computação e então falhar no teste por 5 ou mais, o sistema automaticamente bloqueia o acesso contra novas tentativas da credencial de segurança específica usada, que lhe concede bônus em testes futuros.

Funções Básicas

Computadores são bons em armazenar dados, realizar cálculos, manipular e ordenar informações, realizar tarefas habituais e combinar estas tarefas (frequentemente na forma de apps ou programas). Um computador pode ser colocado para executar qualquer uma destas funções em uma forma geral e é impossível definir tudo que um computador poderia fazer. No geral, computadores podem ser tratados como ferramentas que simplificam tarefas que de outra forma demandariam significativa escrituração, computação, observação, organização ou pesquisa, conforme necessário para o dado ser inserido. Tais tarefas normalmente são parte das funções básicas de um computador (embora os dados que eles precisem possam estar atrás de um firewall, em um módulo de dados protegido, ou ambos) e, por fim, o MJ determina a capacidade total de um computador em executar tais funções básicas.

Uma função básica também pode controlar um dispositivo simples como um sistema de supressão de fogo, porta remota ou câmera de vídeo – qualquer coisa com funções simples de ligar e desligar. Novas funções básicas deste tipo podem ser adicionadas com um teste bem-sucedido de Computação CD 10, embora o MJ tenha a palavra final sobre o que é uma função básica apropriada para um computador. Qualquer coisa mais complexa que normalmente exigiria uma criatura para operar deve ser controlada através de um módulo de controle (veja página 216).

Módulos

Módulos definem o que um computador é capaz de fazer além de suas funções básicas. Computadores podem ter qualquer número de módulos. Eles normalmente se enquadram em uma de quatro categorias: atualizações, chips de magia, controle e dados protegidos. Atualizações são aprimoramentos simples ao sistema do computador que aumentam a dificuldade de hackear o computador, expandem seu alcance ou o tornam mais rápido e fácil de utilizar. Módulos de controle podem operar um dispositivo ou objeto que seja de alguma forma vinculado ao computador, como uma câmera de vídeo ou mesmo um robô conectado. Chips de magia são itens mágicos especiais que permitem um computador gerar efeitos de magia. Finalmente, um módulo de dados protegidos contém uma vasta quantidade de informação, desde esquemas técnicos a registros financeiros ou talvez correspondências pessoais. Para mais informações sobre módulos comuns de computador, veja Módulos na página 215.

Contramedidas

Contramedidas são ações específicas que ocorrem se alguém tentar hackear um sistema de computador. Algumas são ativadas somente se alguém tentar e falhar em um teste de Computação para hackear o sistema, enquanto outras são ativadas sempre que alguém tentar acessar a máquina de qualquer forma. As contramedidas mais básicas simplesmente removem acesso de um usuário ou interface de usuário específica, sendo que contramedidas mais avançadas podem alertar robôs sentinelas ou mesmo emitir um choque letal. Um computador pode ter um número máximo de contramedidas igual a seu ranque. Para mais informações sobre contramedidas de computador comuns, veja Contramedidas a partir da página 216.

TABELA 7-22: RANQUES DE COMPUTADOR

RANQUE	PREÇO	CD PARA HACKEAR
1	50	17
2	250	21
3	1.250	25
4	5.000	29
5	10.000	33
6	20.000	37
7	40.000	41
8	80.000	45
9	160.000	49
10	320.000	53

TABELA 7-23: PREÇO DE ATUALIZAÇÕES, CONTRAMEDIDAS E MÓDULOS

CARACTERÍSTICA	PREÇO
ATUALIZAÇÕES	
Alcance I (30 metros)	5 créditos
Alcance II (1,5 quilômetros)	50 créditos
Alcance III (planetário)	100 créditos
Auto-carregamento	10% do preço base do computador
Miniaturização	10% do preço base do computador
Personalidade artificial	10% do preço base do computador
Rígido	50% do preço base do computador
Segurança	Varia[1]
CONTRAMEDIDAS	
Alarme	10 créditos
Bloqueio	100 créditos
Contravírus	500 créditos
Firewall	20% do preço base do computador
Formatar dados	10 créditos
Grade de choque	Varia[2]
Interface falsa	50% do preço base do computador + 10% do preço dos módulos de controle e dados
MÓDULOS	
Chip de magia	110% da gema de magia componente
Controle, complexo	10% do dispositivo controlado
Dados protegidos, mediano	10 créditos
Dados protegidos, grande	Varia
Dados protegidos, específico	1 crédito

[1] Veja Tabela 7-24: Módulos de Segurança para mais detalhes

[2] Veja Tabela 7-25: Grades de Choque para mais detalhes.

MÓDULOS

Computadores podem ter qualquer número de módulos instalados. Módulos podem ser particionados de outras partes de um computador se colocados atrás de contramedidas de firewall, o que aumenta sua segurança. Um computador pode ter vários módulos do mesmo tipo, mas os bônus que eles concedem a um sistema geralmente não se acumulam com eles próprios. Por exemplo, um sistema poderia ter três cópia do módulo de segurança I (cada um concede +1 de bônus à CD), mas eles não se acumulam para aumentar a CD de invadir o computador.

Note que esses módulos são uma combinação de hardware e software e portanto eles normalmente não podem ser fisicamente removidos sem danificar ou sistema ou deixá-lo inoperante. Com a quantidade certa de perícia e tempo, um módulo pode ser desativado ou manipulado, mas isto normalmente não pode ser feito durante o combate. Veja a perícia Computação na página 139 para mais informações.

Preços de módulos são fornecidos na Tabela 7-23: Preço de Atualizações, Contramedidas e Módulos.

Atualizações

Estes módulos aprimoram a efetividade geral, segurança e utilidade de um sistema de computador. Um sistema de computador pode ter qualquer número destes módulos, mas seus efeitos geralmente não se acumulam. Para um efeito melhor, um módulo mais caro pode ser comprado e instalado no computador.

Alcance

Embora a maioria dos computadores tenha acesso a sistemas remotos e infosferas locais, esta conexão não necessariamente se estende a outros dispositivos. Um computador que controla um comunicador pode utilizá-lo para enviar e receber mensagens, mas não pode utilizá-lo para controlar dispositivos. A atualização alcance fornece uma conexão segura e remota a um dispositivo que permite ser controlado à distância. Sem esta atualização, um computador deve estar fisicamente conectado aos dispositivos que ele controla com seus módulos de controle. Alcance I permite o computador controlar um dispositivo sem fio a até 30 metros e custa 5 créditos (isto inclui os ajustes ao computador e ao dispositivo conectado). Estender este alcance para 1,5 quilômetros (Alcance II) custa 50 créditos e estendê-lo para planetário (Alcance III) custa 100 créditos (requerendo uma conexão de infosfera para o computador e o dispositivo).

Auto-Carregamento

Enquanto a maioria dos computadores pode operar por até 24 horas com baterias internas, esta atualização permite que o computador funcione por até 1 semana somente com sua carga interna. Várias compras desta atualização estendem o tempo em 1 semana adicional cada uma. Esta atualização custa 10% do preço base do computador.

Miniaturização

Trate seu computador como 1 ranque menor quando calcular seu volume, até um mínimo de ranque –1. Um computador de raque 0 tem volume leve e um computador de ranque –1 tem volume insignificante. Você pode comprar esta atualização várias vezes. Cada vez, ela custa 10% do preço base do computador.

Personalidade Artificial

Uma personalidade artificial é um programa desenvolvido para permitir um computador manter conversas em linguagem comum tanto com usuários quanto com criaturas que não têm acesso. Tais computadores frequentemente recebem nomes e são capazes de analisar expressões, gírias, trejeitos sociais, tom de voz e elementos similares além do entendimento literal de palavras faladas ou escritas. Eles podem responder apropriadamente através de algoritmos e listas de bilhões de frases e expressões conhecidas, desenvolvidos por programadores ao longo de séculos para permitir conversas que soam extremamente naturais. Tais computadores podem até mesmo exibir o que parecem ser emoções e intuições. Entretanto, ao contrário de androides, computadores com personalidades artificias não alcançaram consciência real. A habilidade de uma personalidade artificial para manter uma conversa, aprender nomes e hábitos e até mesmo dar conselhos é baseada puramente em seu código complexo e léxico extensivo.

A vantagem primária de uma personalidade artificial é a que um usuário autorizado pode operar o computador simplesmente dando comandos de voz ou teclados em linguagem plana e recebe informação do computador da mesma forma. Em naves especiais viajando por sistemas civilizados por meses ou anos de uma vez, alguns donos também apreciam ouvir uma voz amigável e ter alguém com quem falar, apesar de saber que "alguém" não é um ser consciente de verdade. Personalidades artificiais são sofisticadas o suficiente para que o computador possa fazer testes de Blefe, Diplomacia, Intimidação e Sentir Motivação com um bônus total igual a 2 × seu ranque. Esta atualização custa 10% do preço base do computador.

Rígido

O computador e seus sistemas são revestidos em cápsulas armaduradas e resistentes a energia. A dureza do computador aumenta em 10 e ele recebe +8 de bônus em jogadas de resistência contra ataques de energia e efeitos que miram

especificamente em computadores ou sistemas eletrônicos. Esta atualização custa 50% do preço base do computador.

Segurança

Isto reforça a segurança geral do computador, aumentando a CD de testes de Computação para hackear o computador e conseguir acesso a seus módulos. Esta atualização vem em várias graduações, cada uma mais forte e segura que a última. Verifique a Tabela 7–24: Módulos de Segurança para determinar o aumento de CD e preço (em percentual do preço base do computador). Um computador não pode se beneficiar de mais de um módulo de segurança.

TABELA 7–24: MÓDULOS DE SEGURANÇA

GRADUAÇÃO	AUMENTO DA CD	PREÇO
Segurança I	+1	25% do preço base do computador
Segurança II	+2	50% do preço base do computador
Segurança III	+3	75% do preço base do computador
Segurança IV	+4	100% do preço base do computador

Chips de Magia

É possível criar gemas de magia (veja página 223) na forma de chips que podem ser colocados em um sistema de computador. Um usuário capaz de utilizar uma gema de magia equivalente com acesso ao computador no qual tais chips de magia são instalados pode conjurar as magias relacionadas sempre que controlar o computador e recebe +2 de bônus de circunstância em qualquer teste de perícia envolvendo estas magias. Chips de magia custam 110% de uma gema de magia (veja página 223) com as mesmas magias. Quando uma magia é gasta de um chip de magia, o chip em si não é destruído e as magias podem ser recarregadas no chip de magia por 90% do preço normal de um novo chip de magia.

Controle

O módulo de controle permite que o computador opere um dispositivo complexo, ao qual ele deve estar conectado de alguma forma. (Dispositivos mais simples podem ser controlados como parte das funções básicas de um computador.) Algumas contramedidas podem fazer uso dos módulos de controle de um computador quando ativadas. Obter controle de um computador permite ao usuário ativar o dispositivos de qualquer forma permitida pelo módulo de controle. O preço de um módulo de controle depende da complexidade do objeto sendo controlado. O módulo de controle para um dispositivo mais complexo, como um drone espião, espaçonave, veículo ou torreta de arma, custa 10% do dispositivo a ser controlado.

Quando controlar um dispositivo básico que essencialmente tem um interruptor de liga/desliga, o computador simplesmente adquire acesso a esse interruptor e pode ativar ou desativar o dispositivo conectado como instruído. Quando encarregado de um dispositivo que já pode operar de forma autônoma (como um robô ou outro computador), o computador controlador pode dar ordens a esse dispositivo. Quando operar um dispositivo que requer um teste de perícia ou jogada de ataque (como um computador vinculado a uma cama médica ou arma), o computador controlador pode permitir que uma criatura com acesso autorizado realize o teste de perícia ou jogada de ataque ou realizar o teste de perícia ou jogada de ataque ele próprio. Quando realizar seu próprio teste, considera-se que o computador tem um bônus de ataque igual a seu ranque, proficiência com qualquer arma que controlar e um bônus total de perícia igual a 2,5 × seu ranque. Tais objetos controlados normalmente são montados em uma localização específica (como um armamento longo controlado em uma torreta com linha de visão para o terminal do computador), sendo que neste caso a montagem e componentes relacionados são incluídos no preço da unidade de controle.

Um computador também pode controlar outro computador. Neste caso, hackear um computador lhe permite tentar hackear qualquer outro computador que ele controla, mas isto não lhe dá acesso automático a esses outros computadores. É comum um computador de ranque menor ser colocado para controlar um computador de ranque maior, como quando o computador de mesa de um escriturário é vinculado à estrutura principal de uma companhia. Nestes casos, o computador de ranque menor pode enviar somente comandos específicos e autorizados ao computador de ranque maior, embora ainda possa ser utilizado como um ponto de acesso em uma tentativa de hackear o computador de ranque maior.

Dados Protegidos

Este módulo contém dados protegidos relativos a um tópico específico e quase nunca está disponível sem acesso raiz ou uma ação por alguém com acesso raiz para conceder a outro usuário a habilidade de acessar o módulo de dados protegidos. Como um módulo de dados protegidos serve para armazenar informações muito importantes ou sensíveis para cair nas mãos de seu hacker mediano, ele frequentemente também é mantido atrás de um firewall.

Dados protegidos podem consistir de alguns poucos documentos simples ou de uma vasta biblioteca de especificações técnicas. O único requerimento é que os dados são limitados a um tópico geral (como projeto de uma nave, correspondência entre membros de um grupo, mapas e gráficos locais, etc); tópicos adicionais requerem módulos adicionais. O preço do módulo depende do tamanho do tópico. Um módulo de dados adequado para um tópico pequeno específico (como um registro de vídeo, registro financeiro ou esquema de construção) custa 1 crédito. Um módulo de dados para um tópico médio (como especificações de engenharia para uma arma, banco de dados de funcionários de uma empresa ou uma grande matriz de mapas) custa 10 créditos; módulos para tópicos grandes (como a planta de uma nave espacial, os registros de operações de uma estação espacial ou os registros mestres de uma empresa) custam pelo menos 100 créditos e podem custar até 1.000 créditos. Além de armazenar dados que podem ser valiosos por si só (como planos de uma invasão militar), um módulo de dados permite a um personagem com acesso a ele escolher 20 quando fizer um teste de perícia para recordar conhecimento sobre um tópico relacionado ao conteúdo do módulo de dados.

CONTRAMEDIDAS

Contramedidas formam a última defesa de um sistema de computador contra hackers tentando comprometê-lo.

Contramedidas são especificamente desenvolvidas para ativar quando um usuário não autorizado tenta sem sucesso acessar o sistema, normalmente inserindo a senha incorreta ou falhando em superar outras precauções de segurança. Algumas se ativam no momento em que um usuário tenta entrar no sistema e se desativam somente quando a senha correta é inserida. Em qualquer caso, um computador pode ter um número de contramedidas igual a seu ranque.

Os preços para contramedidas são listados na Tabela 7–23: Preços de Atualizações, Contramedidas e Módulos.

Alarme

Uma das contramedidas mais simples, estes programa envia um alerta a um indivíduo ou estação específica se alguém tentar invadir o sistema. Se o computador tiver um módulo de controle conectado a um alarme real, esta contramedida aciona esse alarme. Se o computador controla uma arma, armadilha ou robô, um alarme também pode ativá-los. A contramedida alarme custa 10 créditos.

Bloqueio

Uma contramedida de bloqueio congela um sistema se um usuário falhar repetidamente em tentar acessá-lo, fazendo-o ficar inteiramente inacessível. Geralmente, isto não significa que o sistema é desligado, e outros módulos e contramedidas ainda podem realizar ações automatizadas. Bloqueios duram um período específico de tempo, normalmente 10 minutos, 1 hora ou 1 dia, mas qualquer período pode ser especificado. Um bloqueio não pode ser desativado, mesmo por um usuário com as senhas ou credenciais corretas. É possível superar um bloqueio acessando componentes físicos do computador, requerendo um teste bem-sucedido de Engenharia com a mesma CD que para hackear o computador.

Um bloqueio padrão se ativa se três tentativas fracassadas de acessar ou hackear o computador ocorrerem dentro de 24 horas e custa 100 créditos. Um bloqueio pode ser configurado para permitir um número diferente de tentativas fracassadas antes de se ativar ou para durar uma quantidade diferente de tempo. Se o computador tiver um alarme, ele pode ser configurado para informar um dispositivo de comunicação ou terminal específico quando cada tentativa fracassada ocorre e quando o bloqueio é ativado.

Contravírus

Esta contramedida libera um software de vírus insidioso em qualquer sistema tentando hackeá-lo, causando dano a esse sistema e sua programação. Se você falhar em um teste para hackear o computador em 5 ou mais, qualquer dispositivo usado na tentativa de invadir o sistema é infectado e deixa de ser confiável, resultando em –5 de penalidade em todos os testes de perícia envolvendo o equipamento infectado. Você pode remover um vírus de um sistema infetado se obtiver sucesso em um teste de Computação com a mesma CD que hackear o computador que tinha a contramedida contravírus. A critério do MJ, contravírus podem oferecer outros efeitos em vez disso, como conceder +5 de bônus de circunstância a qualquer um tentando hackear o sistema infectado. Uma contramedida de contravírus custa 500 créditos.

Firewall

Esta contramedida não faz nada ao invasor, mas particiona módulos atrás de uma camada adicional de segurança. Acessar os módulos escondidos requer outro teste bem-sucedido de Computação, normalmente com uma CD igual à CD original +2. Um computador pode ter vários firewalls para bloquear vários módulos, mas nenhum módulo pode ser protegido por mais de um único firewall. Um firewall custa 20% do preço base do computador.

Formatar Dados

O sistema deleta dados especificados quando uma invasão não autorizada é detectada. Isto normalmente faz um número de módulos de dados ser deletado do sistema. Exceto se o dono for incrivelmente paranoico, esta contramedida normalmente é configurada para ser acionada somente após duas ou três tentativas fracassadas de entrar no sistema (assim evitando que os dados sejam deletados acidentalmente devido a uma tentativa fracassada de senha). Entretanto, formatar dados não remove os dados definitivamente, a menos que um módulo físico contendo os dados seja destruído. Informações deletadas através de formatar dados podem ser recuperadas com 8 horas de trabalho e um teste bem-sucedido de Computação (CD = 10 + a CD para hackear o computador). Uma contramedida de formatar dados custa 10 créditos.

Grade de Choque

O computador e o ambiente ao seu redor são protegidos por uma grade de material condutivo que transmite um choque a qualquer um que falhar em acessar o sistema. Isto tem duas configurações: uma feita para atordoar e a outra para matar. Normalmente, o atordoamento ocorre primeiro, como um aviso sobre força letal se o invasor realizar outra tentativa. A configuração de atordoamento obriga todas as criaturas a até 3 metros do terminal a obterem sucesso em uma jogada de resistência de Fortitude para não ficarem atordoadas por 1 rodada. A configuração letal afeta criaturas próximas como a configuração de atordoamento, mas também causa dano de eletricidade a todas as criaturas a até 3 metros do computador, permitindo uma jogada de Reflexos para metade do dano. A CD da jogada, dano causado e preço dependem da graduação da grade de choque, conforme indicado na Tabela 7–25: Grades de Choque. Cada graduação conta como uma contramedida quando for determinar o número total de contramedidas que um sistema pode ter. Somente computadores fixados permanentemente no chão ou superfície similar podem ter grades de choque.

TABELA 7–25: GRADES DE CHOQUE

GRADUAÇÃO	CD	DANO	PREÇO
1	20	8d6	500
2	22	10d6	2.000
3	24	12d6	5.000
4	27	14d6	20.000
5	30	16d6	50.000

Interface Falsa

Esta contramedida particularmente astuta cria uma rede e diretório de sistema inteiramente falsos para qualquer um que acessar o sistema e falhar em superar esta contramedida. A rede impostora clona os módulos de controle e dados para fazê-la parecer o sistema real, mas os módulos de controle não funcionam de verdade e o módulo de dados contém arquivos inúteis. Um personagem pode descobrir este ardil com um teste bem-sucedido de Computador com uma CD igual à CD do sistema + 5. Você automaticamente recebe um novo teste a cada minuto com +2 de bônus de circunstância cumulativo até descobrir o ardil. A contramedida interface falsa custa 50% do preço base do computador mais 10% do preço de seus módulos de controle e dados.

ITENS TECNOLÓGICOS

A tecnologia está em todos os lugares em Starfinder, e inclui vários dispositivos úteis para aventureiros como os apresentados na Tabela 7–26: Itens Tecnológicos. Exceto se especificado o contrário, ativar ou desativar um item é uma ação padrão. Itens que podem ser ativados para modificar uma ação que você está realizando duram essa ação (como aqueles que modificam testes de perícias), sendo que nesse caso ativar o item é parte dessa ação.

Exceto se especificado o contrário, itens tecnológicos utilizam baterias e são sujeitos a habilidades especiais que funcionam contra itens utilizando baterias, cargas ou tecnologia. Se um item não especifica um uso, ele precisa de muito pouca energia e tem uma bateria interna feita para funcionar por décadas ou mesmo séculos sem recarregar. Itens com um uso especificado utilizam baterias que vêm completamente carregadas quando comprados. Tais baterias podem ser recarregadas normalmente utilizando geradores ou estações de recarga (veja página 233) ou podem ser substituídas (veja Tabela 7–9: Munições para preços e baterias).

- **Nome:** O nome de um item é seu título coloquial, o nome de uma marca particular ou seu nome científico.
- **Modelo:** Alguns itens vêm em várias versões, cada uma com uma eficácia variada. Estes itens listam vários modelos, com um preço e nível diferente para cada.
- **Preço:** Este é o preço em créditos para comprar ou criar o item. Os preços listados para cada item representam versões comuns produzidas em massa de cada item. Itens com nomes de marcas normalmente custam o dobro, enquanto versões mais luxuosas podem custar três vezes ou mais.
- **Nível:** O nível do item é o nível mínimo que você deve ter para criar o item, bem como uma aproximação da eficácia do item comparada a seu nível de personagem.
- **Mãos:** Se um item for portátil, esta seção indica quantas mãos você deve ter livres para utilizar o item apropriadamente e receber seus benefícios. A maioria dos itens pode ser carregada em uma mão enquanto você não está os utilizando, a menos que sejam especialmente desajeitados ou pesados, conforme decidido pelo MJ.
- **Volume:** O volume do item (veja página 167) aparece aqui.
- **Capacidade:** Isto lista a capacidade máxima para um item que requer cargas para funcionar. Um item que mantém cargas elétricas pode ser reabastecido com uma bateria (veja página 190).
- **Uso:** Esta seção lista quantas cargas são consumidas quando o item é usado. Isto pode ser por ativação ou pode cobrir uma determinada duração. Se um item utiliza uma determinada quantidade de cargas durante um intervalo, ele utiliza cargas para o intervalo total mesmo se o item for desligado antes dessa quantidade de tempo passar. Por exemplo, um item que usa cargas à razão de 2 por minuto ainda utilizaria 2 cargas se ativado somente por 30 segundos.

Obviamente, há uma vasta gama de dispositivos tecnológicos na maioria dos assentamentos – bem além do número que poderia ser possivelmente apresentado em qualquer livro do mundo real. Geralmente, qualquer item pequeno com um equivalente no mundo real (alarme-relógio, câmera, chaves digitais para veículos, cronômetros, relógio e assim por diante) pode ser comprado com a aprovação do MJ, custando 5 créditos e tendo volume leve.

DESCRIÇÕES DOS ITENS TECNOLÓGICOS

Itens tecnológicos encontrados na Tabela 7–26 são descritos abaixo. Onde itens forem agrupados em uma categoria, essa categoria e os itens que se enquadram nela são listados em uma única seção.

Arpéu

Um arpéu é um dispositivo de ancoragem de alta tecnologia que pode ser anexado a um cabo como uma ação de movimento. O cabo pode ser amarrado no arpéu, o que leva 1 minuto, mas adiciona a dureza e PVs da linha de cabo à dureza e PVs do arpéu (e vice-versa). Um arpéu tem grampos que podem deslizar de sua base ao longo do cabo anexado a ele, permitindo-o ser escalado tão facilmente quanto uma corda com nós (veja Atletismo na página 136).

Você pode anexar um arpéu ao longo de um cabo que está amarrado a um objeto imóvel de pelos menos 1,5 metros de largura com um ataque à distância contra CA 5. Se o arpéu for disparado em um objeto em movimento ou em um objeto menor, você deve atingir a CA do objeto + 8 para anexar o arpéu ao objeto. Após ser anexado, o arpéu permanece ancorado até que você ordene um comando de liberação como uma ação de movimento, ser liberado com um teste de Atletismo com CD igual à jogada de ataque que você fez para anexá-lo, ou ser destruído. Se um cabo anexado ou amarrado a um arpéu for destruído mas o arpéu não for danificado, o cabo é destruído, mas o arpéu permanece ileso. Neste caso, o arpéu perde o adicional de dureza e PV que um cabo soma a ele.

Você também pode mirar uma criatura com o arpéu. Isto é resolvido como a manobra de combate agarrar, mas uma criatura presa com o arpéu ainda pode usar suas mãos e seu movimento é restrito a permanecer dentro alcance do comprimento do cabo do arpéu. Além das regras normais para escapar da manobra agarrar, o alvo pode se soltar com um teste de Atletismo bem-sucedido (CD igual à sua jogada de ataque para agarrar o alvo). Ele também pode executar a manobra de combate fender (veja página 246) contra o arpéu. Mesmo se a manobra de combate não destruir o cabo anexado, a criatura escapa do agarrar.

Um arpéu pode ser arremessado como uma granada ou colocado sobre a boca de uma arma à distância que mira CAC, sendo que neste caso ele tem metade do incremento de distância normal da arma e você utiliza qualquer proficiência com armas e bônus que tiver com essa arma ao ataque. Um arpéu pode ser reutilizado.

Bloqueador de Sinal

Este dispositivo portátil, originalmente desenvolvido pelos Comissários para usos militares, é usado tanto por empresas quanto por criminosos. Bloqueadores de sinal estão disponíveis em qualquer nível de 1 a 20 e podem ser comprados por

TABELA 7-26: ITENS TECNOLÓGICOS

NOME/MODELO	NÍVEL	PREÇO	MÃOS	VOLUME	CAPACIDADE	USO
CABOS						
Cabo de liga de titânio	1	5/3 m	–	L/3 m	–	–
Cabo de liga de adamante	2	500/3 m	–	L/6 m	–	–
COMUNICADORES						
Pessoal	1	7	1	L	80	1/hora
Intrassistema	6	4.000	–	20	–	–
Ilimitado	12	32.000	–	40	–	–
FECHADURAS						
Simples	1	100	2	L	–	–
Mediana	3	1.000	2	L	–	–
Boa	6	3.600	2	L	–	–
Superior	14	60.000	2	L	–	–
EQUIPAMENTOS MÉDICOS						
Medbandagem	1	50	1	L	1	1
Kit médico básico	1	100	2	1	–	–
Carne em spray	5	440	1	L	1	1
Kit médico avançado	5	2.700	2	1	–	–
Laboratório médico	7	7.000	2	50	–	–
LUZES PORTÁTEIS						
Farol	1	25	2	1	10	1/hora
Holofote	1	25	2	1	10	1/hora
Lampião	1	1	1	L	10	1/hora
Lanterna	1	1	1	L	10	1/hora
RESTRITORES						
Faixas	1	5	–	–	–	–
Algemas	4	350	–	1	–	–
OUTROS						
Bloqueador de sinal	Varia	Nível ao quadrado × 100	–	L	12	1/10 minuto
Detonador	1	150	1	L	5	1/uso
Extintor de incêndio	1	15	1	L	20	1/rodada
Kit de ferramentas	1	20	–	L	–	–
Arpéu	2	700	–	L	20	1/minuto
Kit de ferramentas especializado em engenharia	2	445	–	L	–	–
Pele holográfica	2	500	–	L	20	1/10 minutos
Microfone a laser	5	2.725	2	L	10	1/minuto
Drone espião	6	4.550	–	L	20	1/minuto
Detector de movimento	7	6.000	1	L	10	1/hora
Visor raio-X	9	15.000	–	L	40	1/rodada
Mesa de regeneração	16	45.000	2	20	–	–

um preço igual a 100 créditos × o quadrado do nível de item do bloqueador. Quando ativado, um bloqueador de sinal interrompe sinais de transmissão a até 6 quilômetros. Se anexado a uma estação de transmissão maior (como aquelas a bordo de uma nave espacial), o alcance aumenta para 18 quilômetros. Um bloqueador de sinal impede todos os dispositivos de comunicação de enviarem e receberem transmissões. Cada bloqueador de sinal é desenvolvido para afetar um meio de transmissão específico (como rádio ou sem fio). Você pode fazer um teste de Computação ou Engenharia para superar os efeitos de um bloqueador de sinal ou para determinar a localização do bloqueador. A CD para superar um bloqueador de sinal é 15 + o nível do bloqueador de sinal, e realizar este teste leva 1 minuto.

Cabo (Liga de Adamante, Liga de Titânio)

Cabos de força industrial normalmente são tecidos de centenas de cordas de plástico de alta durabilidade que são frequentemente revestidos em metal para maior força, normalmente ligas de adamante ou titânio.

Comunicadores

Um comunicador pessoal é um dispositivo de bolso que combina um computador inferior portátil (trate como um computador de ranque 0 sem atualizações ou módulos) e um dispositivo de comunicação celular, permitindo comunicação sem fio com outros comunicadores em formatos de áudio e texto a um alcance planetário (veja página 268). Um comunicador também inclui uma calculadora, uma lanterna (aumenta o nível da luz em um passo em um cone de 4,5 metros) e algumas opções de entretenimento (incluindo jogos e acesso a infosferas locais). Você pode atualizar um comunicador pessoal para funcionar como alguns outros dispositivos (como computadores totais e escâneres) gastando créditos igual a 110% do preço adicional do dispositivo.

Comunicadores que funcionam com alcance intrassistema ou ilimitado não são portáteis; eles incluem geradores internos que fornecem a quantidade de energia necessária. Esses comunicadores podem ser alugados temporariamente na maioria dos assentamentos maiores (veja página 234).

Veja página 429 para mais sobre comunicações dos Mundos do Pacto.

Detector de Movimento

Este escâner portátil é capaz de detectar movimentos cinéticos, como a locomoção de criaturas e veículos. Detectores de movimento têm sentido às cegas (vibração) a até 9 metros, mas você deve realizar uma ação de movimento a cada rodada para utilizar o sensor.

Detonador

Este dispositivo cônico prepara e detona explosivos (incluindo granadas) com o apertar de um botão. Programar um detonador para um pacote específico de explosivos leva 1 minuto, após o qual o detonador pode ser acionado de várias formas. O detonador pode ser configurado para inflamar sua carga com o simples apertar de um botão (nenhuma ação), um comando de quatro dígitos (uma ação de movimento) ou um método de inserção complexo, como escanear sua retina ou impressão digital (uma ação completa). Você escolhe o método de acionamento quando configura o detonador. Um detonador detona sua carga somente se estiver a até 150 metros, mas alguns detonadores podem fazer uso de tecnologias de emissão de sinais ao risco de ficarem mais vulneráveis a contramedidas como bloqueadores de sinal e outros efeitos. Explosivos têm o mesmo preço, efeito e peso que granadas (veja página 189). Se você obtiver sucesso ao configurar um explosivo em um objeto imóvel com um detonador utilizando a perícia Engenharia, o dano do explosivo ignora metade da dureza do objeto.

Drone Espião

Um drone espião é um drone remoto Minúsculo desenvolvido especificamente para realizar observações à distância. Ele age como um drone flutuante de um mecânico de 1º nível (e você o controla como se fosse um mecânico de 1º nível, utilizando seu controle remoto ou um computador com um módulo de controle adicionado para o drone espião), exceto que ele não pode realizar quaisquer ataques e não tem montagens de arma, talentos e a capacidade de adicionar mods de drone. Sua perícia de unidade é sempre Furtividade. Ele não pode falar, mas entende um idioma (escolhido por você no momento da compra) e você pode realizar testes de Percepção utilizando seu próprio bônus quando o controlar diretamente (como a habilidade controle mestre do drone de um mecânico).

Um drone pode ser melhorado com qualquer um dos seguintes itens tecnológicos pagando 125% do preço do item: arpéu, detector de movimento, escâner, lampião, lanterna, microfone a laser ou visor raio-X. O preço de comprar e instalar uma melhoria inclui o preço de substituir uma melhoria antiga em um drone, se aplicável.

Equipamento Médico (Carne em Spray, Kit Médico Avançado, Kit Médico Básico, Laboratório Médico, MedBandagem)

Equipamentos médicos lhe permitem tentar testes de Medicina e determina a CD de testes de Medicina para tratar ferimentos letais. Veja a perícia Medicina na página 144 para mais informações.

Carne em Spray

Carne em spray é um dispositivo médico biotecnológico avançado que borrifa biomassa neutra em um ferimento ou área de preocupação (como uma parte do corpo claramente adoecida ou envenenada). Se tiver graduações em Medicina, uma dose de carne em spray lhe permite realizar um teste de tratar ferimentos letais em uma criatura que já tenha recebido seu limite de benefícios de tratar ferimentos letais para o dia. Se você obtiver sucesso em um teste de Medicina CD 25, a próxima vez que essa criatura descansar por 10 minutos e gastar um Ponto de Determinação para recuperar Pontos de Estamina, em vez disso ela pode receber o benefício de seu teste de Medicina para tratar ferimentos letais. Se você não for treinado em Medicina, uma dose de carne em spray age como uma medbandagem.

Kit Médico Avançado

O kit médico avançado acrescente ferramentas mais avançadas e especializadas para diagnosticar e tratar pacientes. O kit médico avançado pode ser utilizado da mesma forma que um kit médico básico, mas a CD para tratar ferimentos letais é somente 20 e você recebe +2 de bônus de intuição em testes de Medicina para tratar doenças, drogas e venenos. Adicionalmente, você pode utilizar um kit médico avançado para montar um laboratório médico temporário para um paciente, embora isto requeira 10 minutos. Você pode então providenciar tratamento de longo prazo para um único paciente utilizando o laboratório médico temporário, com um teste de Medicina CD 30.

Kit Médico Básico

O kit médico básico tem antisséptico em spray, ataduras e instrumentos portáteis desenvolvidos para examinar, explorar e tratar problemas comuns. O kit médico básico lhe permite fazer testes de Medicina CD 25 para tratar ferimentos letais.

Laboratório Médico

Um laboratório médico completo contém camas, equipamentos de diagnóstico, sensores e ferramentas, e até mesmo um pequeno bloco cirúrgico. Um laboratório médico geralmente não é portátil a menos que instalado em uma nave espacial ou veículo de tamanho Enorme ou maior. Ele lhe permite tratar até três pacientes de uma vez e você pode utilizar a tarefa tratar ferimentos letais da perícia Medicina duas vezes por dia em um paciente. Exceto conforme especificado, ele funciona como um kit médico avançado.

Medbandagem

Uma medbandagem é um simples dispositivo médico portátil multifuncional descartável desenvolvido para ser colocado sobre um ferimento ou área de preocupação (como uma parte do corpo claramente adoecida ou envenenada) com pouca habilidade. Uma medbandagem lhe permite fazer um teste de Medicina destreinado com +10 de bônus de circunstância, mas somente para as tarefas estabilidade de longo prazo, primeiros socorros, tratar doenças, tratar drogas ou tratar venenos.

Extintor de Incêndio

Como uma ação padrão, você pode acionar um extintor de incêndio para encerrar um efeito de queimar em qualquer criatura ou

objeto de tamanho Médio ou menor. Extinguir uma criatura ou objeto Grande leva 2 rodadas e o número de rodadas exigidas dobra a cada categoria de tamanho além de Grande. Um extintor de incêndio pode funcionar por 20 rodadas (que não precisam ser consecutivas) e pode ser recarregado por 10% do preço de compra.

Fechadura (Boa, Mediana, Simples, Superior)

Fechaduras são dispositivos reutilizáveis extremamente avançados, capazes de proteger qualquer sistema de fixação ou tranca se unindo à sua superfície e então fechando rapidamente. Fechaduras normalmente abrem com um código, chip de segurança ou comando de voz. Testes bem-sucedidos de Engenharia podem desativar fechaduras. Fechaduras vêm em quatro níveis de qualidade – simples, mediana, boa e superior – que determinam a CD dos testes de Engenharia necessários para abrí-las sem a chave ou código apropriados. Para mais informações sobre fechaduras, incluindo as CDs de Engenharia par abri-las, veja a perícia Engenharia na página 141.

Kit de Ferramentas

Um kit de ferramentas é um conjunto de dispositivos e ferramentas especializadas que não valem a compra individual, mas como uma coleção são requeridas para uma determinada tarefa ou fornecem um bônus de circunstância em determinados testes de perícia. Os tipos de kits de ferramenta são: ferramentas de armadilheiro (fornece +4 de bônus em testes de Engenharia ou Misticismo para armar ou desarmar armadilhas), ferramentas de navegação (concede +4 de bônus em testes de Sobrevivência quando se orientando), ferramentas de profissional (fornece +4 de bônus em testes de Profissão para uma profissão), kit de disfarce (requerido para testes de Disfarce para mudar aparência), kit de engenharia (testes de Engenharia sem um sofrem –2 de penalidade), kit de hackeamento (requerido para a maioria dos testes de Computação; veja página 139 para mais informações) e kit de montaria (fornece +4 de bônus em testes de Sobrevivência para cavalgar criaturas).

Kit de Ferramentas de Especialidade em Engenharia

Estes kits fornecem +2 de bônus de circunstância em um uso especifico da perícia Engenharia. Utilizar um kit de armadureiro lhe concede +2 de bônus para reparar, redimensionar ou atualizar uma armadura. Um kit de armeiro lhe concede +2 de bônus para reparar armas.

Luz Portátil (Farol, Holofote, Lampião, Lanterna)

Uma luz portátil, algumas vezes chamada de tocha elétrica, é um dos vários dispositivos diferentes que usam baterias para criar fontes de luz. Uma luz portátil aumenta o nível de iluminação em um passo em uma área determinada por seu modelo, sendo: lanterna (cone de 6 metros), lampião (raio de 3 metros), farol (raio de 15 metros) e holofote (cone de 30 metros).

Mesa de Regeneração

Uma mesa de regeneração é uma cama médica que utiliza a maioria da tecnologia médica avançada conhecida nos Mundos do Pacto para restaurar o corpo de uma criatura para seu funcionamento total de praticamente qualquer revés ou ferimento, incluindo a morte. Ela faz isto com nanitas bloqueadas quanticamente mantidas em suspensão da qual elas podem virar quase qualquer forma de matéria, incluindo células-tronco para criaturas biológicas ou componentes mecânicos para criaturas artificiais como androides ou anacitas de Akiton. A mesa lê o código genético da criatura (ou dados equivalentes) e utiliza algoritmos preditivos de supercomputação para determinar qual dano ou aflição está presente e então tenta restaurar o paciente à saúde perfeita baseada nessa informação.

Uma criatura viva utilizando uma mesa de regeneração é afetada como a magia *cura mística* de 6º nível e como se as magias *remover aflição* e *restauração* tivessem sido conjuradas nela. Uma criatura morta é afetada como se *reviver os mortos* tivesse sido conjurada nela. Uma mesa de regeneração tem 20º nível de conjurador efetivo.

Como resultado de sua necessidade de sintonizar-se perfeitamente a uma criatura sofrendo de problemas exatos e o gasto de suas partículas em estado quântico, uma mesa de regeneração funciona somente uma vez e então fica inerte e inútil.

Microfone a Laser

Este sensor portátil lhe permite ouvir através de materiais normalmente impermeáveis a som a grande distância. Ele lhe concede sentir através (audição), mas somente através de materiais que tenham 2,5 centímetros de espessura ou menos e cada teste de Percepção utilizando-o leva uma ação completa, durante a qual você está desprevenido.

Pele Holográfica

Este projetor holográfico geralmente é montado em um cinto ou no braço. Ele pode ser programado utilizando a perícia Disfarce para projetar uma aparência diferente. Quando utiliza uma pele holográfica, você pode disfarçar características maiores, raça ou tipo de criatura sem aumentar a CD de seu teste de Disfarce, exceto contra testes de Percepção que envolvem exame físico.

Restrições (Algemas, Faixas)

Faixas são restrições simples, de uso único feitas de corda de resina que podem ser colocadas somente em criaturas imobilizadas, indefesas ou voluntárias (uma ação padrão). Um par de faixas imobiliza dois membros à sua escolha. Uma criatura pode escapar de faixas com um teste bem-sucedido de Acrobatismo (CD = 20 + 1,5 × seu nível).

Algemas são restrições de pulso reutilizáveis feitas de metal ou cerâmica reforçada e trancadas por um chip de segurança, código ou comando de voz (determinado quando são fabricadas). Algemas podem ser colocadas somente em criaturas imobilizadas, indefesas ou voluntárias (uma ação padrão). Algemas impedem dois braços de segurar ou utilizar qualquer objeto. Uma criatura pode escapar de algemas com um teste bem-sucedido de Acrobatismo CD 30.

Visor Raio-X

Este sensor é vestido como um visor ajustável sobre os olhos, como óculos ou lentes grossas. Ele solta raios-X e interpreta a informação recolhida como uma imagem imposta sobre sua visão normal. Isto concede sentir através (visão), embora seja bloqueado por materiais com um quinto da densidade daqueles que normalmente bloqueiam sentir através (60 centímetros de madeira ou plástico, 30 centímetros de pedra, 5 centímetros de metal comum ou 2,5 centímetros de chumbo ou qualquer metal estelar) e limita sua visão para preto e branco enquanto em uso. Você não recebe o benefício de qualquer outros sentidos visuais especiais (como visão na penumbra) enquanto o visor está ativo e não pode realizar testes de Percepção baseados na visão além de 18 metros. Ativar ou desativar o sensor é uma ação de movimento.

ITENS MÁGICOS

Embora muita da tecnologia em Starfinder incorpore elementos mágicos, alguns itens operam unicamente através de princípios transcendentais e portanto seguem regras diferentes.

Esta seção cobre itens mágicos não relacionados sob outros sistemas de regras (como fusões de armas ou implantes). Itens mágicos são frequentemente divididos entre itens consumíveis, segurados e vestidos.

Consumíveis são itens mágicos como soros ou ampolas de magia que criam um efeito imediato e temporário quando ingeridos.

Itens mágicos vestidos são coisas como anéis, mantos, amuletos e luvas. Assim como sua armadura tem um número limitado de encaixes de módulo, você pode vestir no máximo dois itens mágicos por vez e ter ambos funcionando normalmente – além disso, os campos mágicos começam a interferir uns com os outros. Você não pode vestir mais de um do mesmo tipo de item (dois mantos, dois chapéus, etc), exceto por anéis. Se usar um item mágico adicional além destes dois primeiros, eles não funcionam até que você não tenha mais que dois itens mágicos vestidos. Esta limitação se aplica especificamente a itens mágicos vestidos e não se aplica a módulos de armaduras, itens segurados, fusões de armas, implantes, armaduras mágicas, consumíveis ou outras formas de magia, que funcionam todas normalmente.

Por último, itens segurados (como bastões e orbes) devem ser segurados em uma mão ou apêndice similar e ativados manualmente como uma arma.

CARGAS

Em alguns poucos casos raros, itens mágicos requerem cargas. Entretanto, itens mágicos carregados funcionam diferentemente de itens tecnológicos carregados, cujas baterias devem ser recarregadas ou substituídas. As cargas de um item mágico são inerentes à construção do item e não podem ser reabastecidas com geradores ou baterias. Cargas para um item mágico se recarregam a cada dia ou nunca se recarregam, dependendo do item.

DESCRIÇÕES DOS ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos da Tabela 7–27: Itens Mágicos são descritos abaixo. Soros são agrupados juntos ao final desta seção.

Ampolas de Magia

Ampolas de magia são magia injetável, onde a essência de uma magia foi condensada em uma forma líquida e preparada para ser injetada em uma criatura. Conhecidas coloquialmente como "amps de magia", estas injeções mágicas prontas para o uso podem ser usadas somente uma vez. Uma amp de magia duplica o efeito de uma magia benéfica (uma magia com "inofensivo" em sua seção de Jogada de Resistência ou Resistência a Magia), excluindo magias de adivinhação ou magias que criam algum vínculo entre o conjurador e o alvo. Além disso, a magia deve ser de 3º nível ou inferior, ter um tempo de execução de 1 minuto ou inferior e mirar uma ou mais criaturas (mas não magias que afetam somente o conjurador). Se uma magia mira tanto criaturas quanto objetos, ela afeta somente criaturas quanto usada como uma amp de magia. Se uma magia requer gastar um Ponto de Determinação para ser conjurada, ela também requer que o usuário gaste um Ponto de Determinação quando usada como uma amp de magia (se você escolher não gastar um Ponto de Determinação ou não tiver nenhum ponto remanescente, a amp de magia não tem efeito). A CD de uma amp de magia é igual a 10 + o nível da magia + o modificador do atributo chave do usuário.

Uma amp de magia sempre tem um nível de item igual a três vezes o nível da magia que ela duplica (trate-a como um item de 2º nível para amps com magias de nível 0) e um nível de conjurador igual a seu nível de item. Criar uma ampola de magia tem os mesmos requerimentos que criar uma gema de magia (veja abaixo).

Você pode usar uma ampola de magia somente em si mesmo ou em uma criatura voluntária ou inconsciente. Injetar uma ampola de magia em si mesmo ou em uma criatura voluntária é uma ação padrão, enquanto injetá-la em uma criatura inconsciente

TABELA 7–27: ITENS MÁGICOS

ITEM	NÍVEL	PREÇO	VOLUME
PEDRAS EÔNICAS			
Fuso límpido	1	245	–
Fuso iridescente	2	740	–
Romboide azul escuro	10	18000	–
Fuso branco perolado	11	25000	–
ANEL DA RESISTÊNCIA			
Md 1	2	735	–
Md 2	6	4200	–
Md 3	10	18100	–
Md 4	14	70000	–
Md 5	18	361500	–
AMPOLA DE MAGIA			
0	2	200	L
1º	3	300	L
2º	6	700	L
3º	10	3.000	L
GEMA DE MAGIA			
0	1	50	L
1	2	140	L
2	5	450	L
3	8	1.400	L
4	11	3.700	L
5	14	10.600	L
6	17	36.650	L
TIARA DE TRANSLOCAÇÃO			
Md 1	14	11.750	L
Md 2	16	185.000	L
Md 3	18	410.000	L
Md 4	20	875.000	L
OUTROS			
Manto de carga	1	200	L
Anel dos sussurros	1	300	–
Amuleto de camuflagem	3	1.400	–
Anel do sustento	5	2.925	–
Cajado de cura mística	5	3.700	1
Luva de armazenamento	6	4.600	L
Bastão do cancelamento	9	2.100	L
Orbe de sombras	10	2.850	L
Anel de alinhamento cósmico	11	25.000	–
SOROS			
Soro de alteração de aparência	1	75	L
Soro de cura md 1	1	50	L
Soro de mudança de sexo	3	350	L
Soro de melhoria (todos os tipos)	5	475	L
Soro de cura md 2	5	425	L
Soro de cura md 3	9	1.950	L

é uma ação completa. Amps de magia surtem efeito como se a magia tivesse sido conjurada sobre a criatura injetada. Quando é injetado com uma amp de magia, você deve tomar quaisquer decisões sobre o efeito da magia como se tivesse o nível de conjurador da magia – você é efetivamente o alvo e o conjurador do efeito.

Amuleto de Camuflagem

Este amuleto modesto projeta um padrão simples sobre camadas exteriores de armadura, roupa e equipamento, que lhe ajuda a se mesclar ao ambiente. Quando estiver em um ambiente com uma distância máxima à qual testes de Percepção podem ser realizados, rolagens para ver a qual distância outras criaturas podem realizar testes de Percepção contra você são rolados duas vezes, e aplica-se o menor resultado. Veja o Capítulo 11 para mais informações sobre distâncias de Percepção em ambientes diferentes. A magia do amuleto não é poderosa o suficiente para lhe tornar invisível ou conceder um bônus em testes de Furtividade. Você pode ativar ou desativar esta camuflagem como uma ação padrão.

Anel do Alinhamento Cósmico

Este anel majestoso é forjado com duas tiras idênticas de mitral e adamante. Se tiver a característica de classe modo estelar, sempre que começar um turno de combate sintonizado a um modo estelar e escolher ficar dessintonizado, você pode imediatamente receber 1 ponto de sintonização para o modo estelar que opõe o modo em que começar seu turno. Por exemplo, se começar seu turno em modo fóton e escolher ficar dessintonizado, você pode utilizar o anel para receber 1 ponto de sintonização de gráviton. Utilizar esta habilidade é uma ação rápida.

Anel de Resistência

Este anel lhe concede proteção mágica contra ataques e efeitos aos quais você é particularmente vulnerável. Você recebe um bônus de melhoria em jogadas de resistência em seu pior bônus base de jogada de resistência. Se dois ou três de seus bônus base de jogada de resistência são igualmente baixos, você seleciona qual categoria recebe este bônus quando colocar o anel pela primeira vez, e esta escolha não se altera a menos que um bônus base de jogada de resistência diferente se torne seu menor bônus. O bônus é determinado pelo modelo do *anel de resistência*.

TABELA 7-28: ANEL DE RESISTÊNCIA

ANEL	BÔNUS
Md 1	+1
Md 2	+2
Md 3	+3
Md 4	+4
Md 5	+5

Anel do Sustento

Este anel lhe fornece a nutrição necessária, anulando a necessidade de comida ou bebida enquanto o anel é vestido. Adicionalmente, a magia do anel recarrega seu corpo e mente enquanto vestido, portanto você precisa de somente 2 horas de sono por dia para receber os benefícios de 8 horas de descanso. Se puder conjurar magias, você pode recupera suas magias diárias após apenas 2 horas, mas ainda não pode recuperar magias mais de uma vez por dia. O anel deve ser vestido por uma semana completa antes de sua magia surtir efeito e, se removido, você deve utilizá-lo por outra semana para ele se ressintonizar com você.

Anel dos Sussurros

Esta simples tira de ouro lhe ajuda a ouvir quando nomes específicos são falados. O anel pode ser sintonizado para reconhecer até cinco nomes próprios conhecidos por você, como pessoas, lugares ou coisas específicas. Este anel não pode ser sintonizado para palavras que não são utilizadas como nomes próprios. Sintonizar um *anel dos sussurros* para novos nomes leva 10 minutos e, se o novo nome exceder o limite de cinco nomes, o nome mais antigo sintonizado para de estar sintonizado.

O anel lhe concede +5 de bônus de intuição em testes de Percepção baseados em audição e sentir através (audição), mas ambas habilidades se aplicam somente para lhe permitir ouvir um dos nomes sintonizados sendo falado. Isto lhe permite potencialmente ouvir um nome sendo falado em outra sala ou mesmo através de vidro à prova de som, mas não quaisquer outros sons ou conversas.

Bastão do Cancelamento

Este dispositivo pulsa com poderes misteriosos que drenam todas as propriedades mágicas de itens. Quando você tocar um item mágico ou híbrido com um *bastão do cancelamento*, o item deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Vontade (CD = 10 + metade de seu nível + seu bônus de Carisma) ou perde todas suas habilidades mágicas, tornando-se um item mundano de seu tipo. Se o item tocado for segurado ou vestido por um personagem, o item pode utilizar o bônus de resistência de Vontade do portador no lugar do seu próprio, se for melhor. Ao drenar um item, o bastão em si se torna mundano e não pode ser usado novamente. Itens drenados podem ser restaurados somente com *desejo* ou *milagre*.

Cajado de Cura Mística

Disponível em uma variedade de formas e tamanhos, um *cajado de cura mística* normalmente assume a forma de um cajado de pastor arcaico, cravejado com runas anteriores à Lacuna com origem denotando prosperidade e vida longa. Se tiver a característica de classe toque de cura, você pode usar essa habilidade uma vez adicional por dia enquanto segurar o cajado. Você não pode usar mais de um *cajado de cura mística* por dia para receber mais de um uso adicional de toque de cura e um *cajado de cura mística* funciona somente uma vez por dia.

Gema de Magia

Consistindo de uma ou mais estruturas de linhas cuidadosamente organizadas de metais raros e frações de pedras preciosas em um revestimento de silicone, cada estrutura em uma gema de magia é codificada com escritas mágicas equivalentes à conjuração de uma única magia específica. Segurar a gema de magia em sua mão libera porções pouco utilizadas de sua mente, lhe concedendo a habilidade de temporariamente conjurar a magia codificada na gema sem usar seus espaços de magia diários. Você deve segurar a gema de magia em sua mão

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

durante a conjuração da magia e deve gastar pelo menos uma ação padrão para usar a gema de magia, mesmo se o tempo de execução da magia for menor. Cada magia armazenada em uma gema de magia pode ser conjurada somente uma vez, sendo que após isso a magia codificada na estrutura da gema de magia é gasta para sempre.

Somente conjuradores são capazes de usar gemas de magia – se não for um conjurador, você é incapaz de fazer uso do conhecimento que a gema libera. Você não precisa conhecer a magia em uma gema de magia para usá-la, mas a magia deve estar na lista de magia de sua classe (ou ter sido acrescentada à sua lista de magias de outra forma) e você deve ter um atributo chave alto o suficiente para conjurá-la. Se o nível de item da gema de magia for superior a seu nível de conjurador, uma vez que você tenha gasto o tempo de execução total da magia, você deve obter sucesso em um teste de nível de conjuração com uma CD igual ao nível de item da gema de magia + 1 ou falha em conjurar a magia. Se falhar em conjurar uma magia de uma gema de magia, a magia permanece na gema e você pode tentar usá-la novamente. A CD de uma gema de magia é igual a 10 + o nível da magia + o modificador do atributo chave do usuário.

Para criar uma gema de magia, você deve ter a magia conhecida que está codificando na gema. Se uma magia exigir materiais caros como parte de sua conjuração (como *reviver os mortos*), você deve fornecê-los enquanto cria a gema e o preço da gema é aumentado pelo preço dos componentes. Você pode criar gemas de magia maiores e compostas por várias magias em múltiplas estruturas, com um preço total igual ao preço total de todas as magias armazenadas nela. Tais gemas de magia podem ser usadas para conjurar somente uma magia de cada vez.

Luva de Armazenamento

Esta luva simples é supreendentemente macia ao toque. Enquanto segurar um item que não seja maior que 2 volumes na mão em que a está vestindo, você pode comandar uma *luva de armazenamento* para encolher o item segurado para um tamanho microscópico e volume insignificante e imergí-lo na palma da luva. Retornar o item a sua escala original requer um simples estalar de dedos vestindo a luva. Você pode armazenar ou pegar um item dentro de uma *luva de armazenamento* como uma ação rápida ou de movimento. Uma *luva de armazenamento* pode armazenar somente um item de cada vez e, se o efeito da luva for suprimido ou dissipado, qualquer item armazenado imediatamente retorna a seu tamanho original.

Manto de Carga

Um *manto de carga* pode energizar dispositivos que dependem de cargas elétricas como se fosse uma bateria. O manto produz 4 cargas por dia, mas elas devem ser usadas como uma única unidade. Portanto, você poderia energizar um único ataque de uma espada de plasma estrela amarela, que tem um uso de 4, mas também poderia realizar um único ataque com uma pistola abaixo de zero, que tem um uso de 1. O item deve ser um que usa cargas ou uma bateria, em vez de balas, combustíveis, foguetes ou outras formas de munição ou energia. Você deve estar vestindo ou tocando o item a ser carregado. Você não pode utilizar este item para recarregar uma bateria ou item; ele pode ser usado somente para energizar diretamente um item para um único uso.

Orbe de Sombras

Enquanto você segura este pequeno orbe de vidro negro, ele solta tentáculos de escuridão que capturam a luz próxima. O nível de iluminação em um raio de 6 metros é reduzido em um passo. Lasers disparados em você são direcionados ao orbe. Isto concede a ataques laser contra você +1 de bônus de circunstância para acertar, mas também lhe concede resistência 5 contra ataques laser.

Pedras Eônicas

Pedras eônicas são gemas mágicas que orbitam sua cabeça (ou o mais próximo equivalente a uma cabeça, para espécies que não têm cabeças) e lhe concedem um efeito mágico constante. Elas não contam para seu limite de itens mágicos vestidos e não há limite para o número que você pode ter te orbitando. Elas são comuns no Império Estelar Azlanti, que também tem maneiras únicas de utilizar tais pedras, mas os tipos mais comuns de *pedras eônicas* podem ser encontrados em lojas mágicas em muitos assentamentos maiores. *Pedras eônicas* são categorizadas por seu formato e cor, com todas as pedras do mesmo tipo e cor tendo as mesmas habilidades mágicas.

Colocar uma *pedra eônica* em órbita ao redor de sua cabeça é uma ação padrão e removê-la é uma ação de movimento. Uma *pedra eônica* deve estar em órbita para você se beneficiar de suas habilidades. A pedra orbita a uma distância entre 7,5 a 90 centímetros, conforme você preferir, mas sempre fora de qualquer armadura ou capacete vestido. Uma *pedra eônica* orbitando tem uma Classe de Armadura igual a 12 + seu nível de personagem e pode ser atacada diretamente ou mesmo agarrada (um teste bem-sucedido de agarrar tira a pedra de sua órbita e fica na mão do atacante).

A maioria das *pedras eônicas* (incluindo as aqui apresentadas) são capazes de emanar luz brilhante. Como uma ação padrão, você pode ativar ou desativar a iluminação de uma *pedra eônica*, que brilha forte o suficiente para aumentar o nível de iluminação em seu quadrado em um passo (veja Visão e Iluminação na página 261).

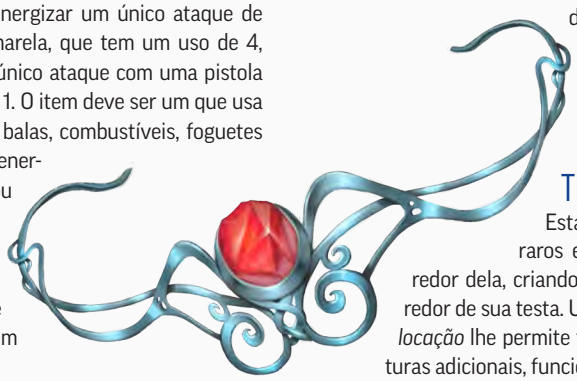
Cada *pedra eônica* também tem pelo menos um poder que surte efeito quando está em órbita ao seu redor, detalhados nas descrições individuais abaixo.

Fuso Branco Perolado: Esta *pedra eônica* aumenta seu nível de conjurador em 1. Isto afeta somente cálculos que referem diretamente a seu nível de conjurador, tal como testes de nível de conjurador e magias com uma duração de 1 rodada/nível. Isto não afeta suas magias conhecidas ou magias por dia. Se normalmente você não possui um nível de conjurador, isto não lhe concede qualquer habilidade de conhecer ou conjurar magias.

Fuso Iridescente: Esta *pedra eônica* lhe sustenta sem precisar respirar.

Fuso Límpido: Esta *pedra eônica* lhe sustenta sem precisar de comida ou água.

Romboide Azul Escuro Esta *pedra eônica* lhe concede +2 de bônus de intuição em testes de Percepção e Sentir Motivação.



Tiara de Translocação

Esta tiara brilhante é feita de metais raros e parece torcer e distorcer luz ao redor dela, criando uma auréola misteriosa de luz ao redor de sua testa. Uma vez por dia, uma *tiara de translocação* lhe permite teleportar a si próprio e até 5 criaturas adicionais, funcionando como a magia *teleporte*. Ao

contrário da magia, o alcance dentro do qual você pode usar este item varia baseado em seu modelo, conforme descrito abaixo. Você não pode usar uma *tiara de translocação* para viajar entre os planos e ela se recusa a funcionar enquanto estiver na Deriva.

TABELA 7-29: TIARA DE TRANSLOCAÇÃO

TIPO	TELEPORTAÇÃO
Md 1	Qualquer ponto a até 300 km
Md 2	Qualquer ponto a até 3.000 km
Md 3	Qualquer ponto no mesmo sistema estelar
Md 4	Qualquer ponto na mesma galáxia

SOROS

Soros são frascos de líquido mágico que você pode beber como uma ação padrão ou cuidadosamente pingar na garganta de uma criatura indefesa ou inconsciente como uma ação completa. Soros normalmente são 30 mililitros de líquido (embora seja possível fazer soros com volumes maiores, eles não são mais efetivos que soros padrão) e perdem potência se forem misturados com qualquer outro material. Um soro pode ser usado somente uma vez. Independentemente do nível de item real de um soro, todos os frascos de soro têm dureza e Pontos de Vida calculados como se fossem itens de 1º nível.

Soro de Alteração de Aparência

Ao beber este elixir, sua coloração e a forma geral de suas características se alteram instantaneamente e permanentemente. Dentro dos limites normais de sua raça e gênero, você pode selecionar qualquer tom de pele, cor de cabelo e olhos, e alterar a natureza de coisas como o formato de seu nariz ou queixo, o comprimento de seus dedos, largura de seus ombros e assim por diante. Você ainda é reconhecido como você mesmo a menos que faça um teste de Disfarce para alterar suas características o suficiente para ocultar sua identidade (comparando o resultado deste teste de Disfarce para qualquer esforço de determinar se você é a mesma pessoa como sua aparência original). Em nenhum caso você pode assumir a aparência exata de outra criatura (mesmo com um teste de Disfarce; o nível de controle não é tão apurado).

Soro de Cura

Este frasco de soro médico rapidamente une ossos e repara outros danos físicos. Ele restaura Pontos de Vida quando administrado em uma criatura viva.

TABELA 7-30: SORO DE CURA

TIPO	CURA
Md 1	1d8 Pontos de Vida
Md 2	3d8 Pontos de Vida
Md 3	6d8 Pontos de Vida

Soro de Melhoria

Este frasco de soro para melhorar performance libera ou melhora aspectos de seu corpo e mente. Beber este soro concede a uma criatura viva bônus baseados no tipo de soro bebido, conforme descrito abaixo. Os efeitos de um *soro de melhoria* duram 1 hora.

Cientista

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Ciências Naturais, Computação e Engenharia e pode realizar testes com todas as três perícias destreinada.

Diplomata

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Blefe e Diplomacia. Criaturas com Inteligência 3 ou maior também recebem a habilidade de compreender, falar e entender um idioma que ela tenha ouvido nos últimos 10 minutos.

Esgueirador

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Furtividade e Prestidigitação, e pode realizar testes com ambas as perícias destreinadas.

Guerreiro

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Intimidação e Sentir Motivação, e sempre que obtiver sucesso em desmoralizar um oponente, ela aumenta o número de rodadas em que esse oponente fica abalado em 1.

Infante

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Acrobatismo e Atletismo, e recebe Pontos de Vida temporários igual à metade de seu nível. Se perdidos, estes Pontos de Vida temporários não podem ser restaurados e não se acumulam com qualquer outra fonte de Pontos de Vida temporários.

Sensato

A criatura recebe +2 de bônus de intuição em testes de Ciências Biológicas e Misticismo, e pode realizar testes com ambas as perícias destreinada.

Soro de Mudança de Sexo

Produção em massa tornou este soro antigamente raro fácil e barato de obter nos Mundos do Pacto. Ao beber este elixir, sua biologia instantaneamente se transforma em um conjunto de características sexuais à sua escolha, alterando sua aparência e fisiologia adequadamente. Você tem algum controle sobre os detalhes desta mudança, mas apresenta uma "semelhança familiar" forte à sua antiga aparência.

A magia do elixir funciona instantaneamente e não pode ser dissipada. Sua nova anatomia é tão saudável e funcional como seu corpo anterior, potencialmente lhe permitindo conceber, carregar ou ter filhos (dependendo da biologia de sua espécie). Beber um segundo elixir de mudança de sexo lhe reverte de volta à sua forma antiga ou lhe permite adotar outras características sexuais, à sua escolha. O elixir não tem efeito se você for involuntário e a presença de determinados processos biológicos específicos, como gestação, podem impedir este soro de surtir efeito.

ITENS HÍBRIDOS

Equipamentos híbridos fazem uso tanto de tecnologia quanto de magia; embora não seja necessariamente em medidas iguais, ambas as forças são cruciais para o funcionamento do item. Efeitos que modificam ou de alguma forma se aplicam a itens mágicos ou tecnológicos também funcionam quando aplicados em itens híbridos.

Cargas

Em alguns casos, itens híbridos requerem cargas. Entretanto, como itens híbridos carregados funcionam diferentemente de itens tecnológicos carregados, cujas baterias devem ser recarregadas ou substituídas. As cargas de um item híbrido são inerentes à construção do item e não podem ser reabastecidas com geradores ou baterias. Cargas para um item híbrido se recarregam a cada dia ou nunca se recarregam, dependendo do item.

Vestindo Itens Híbridos

Itens híbridos vestidos em seu corpo contam como itens mágicos quando determinando quantos você pode utilizar ao mesmo tempo (veja página 222). Você pode vestir até um total de dois itens híbridos ou mágicos de uma vez para ambos funcionarem normalmente. Como para itens mágicos, você não pode vestir mais de um do mesmo tipo de item híbrido, exceto por anéis. Por exemplo, você não poderia vestir uma *tiara de vínculo mental* e uma *tiara de translocação*. Você não pode vestir um item mágico ou híbrido do mesmo tipo ao mesmo tempo.

TABELA 7–31: ITENS HÍBRIDOS

ITEM	NÍVEL	PREÇO	VOLUME
Bússola Pedra-Estelar	1	3	L
Tiara de vínculo mental md 1	2	1.600	L
Bandoleira eficiente	4	2.000	L
Impulsionador físico	4	2.000	L
Baralho digital de presságio	5	3.500	L
Editor mnemônico md 1	5	500	10
Câmara de espaço nulo md 1	5	3.050	L
Tiara de vínculo mental md 2	8	11.000	L
Câmara de espaço nulo md 2	9	12.250	L
Editor mnemônico md 2	10	3.000	10
Câmara de espaço nulo md 3	13	50.000	L
Tiara de vínculo mental md 3	14	78.000	L
Editor mnemônico md 3	15	20.000	10
Câmara de espaço nulo md 4	17	250.000	L
Editor mnemônico md 4	20	125.000	10

DESCRIÇÕES DOS ITENS HÍBRIDOS

Os itens híbridos da Tabela 7–31 são descritos abaixo.

Bandoleira Eficiente

Esta bandoleira cabe em qualquer criatura Média e contém cinco compartimentos, cada um correspondendo a um tipo específico de arma: armas brancas, armamento de mão, armamento longo, armamento pesado e explosivos. Cada compartimento contém um espaço extradimensional desenvolvido para armazenar até 1 volume de munição ou baterias (para este propósito, 10 baterias ou peças de munição sem volume contam como tendo volume leve). A bandoleira não acumula volume mesmo se seus compartimentos estiverem preenchidos.

Cada *bandoleira eficiente* inclui uma IA avançada capaz de controlar os componentes robóticos da bandoleira para atender às suas necessidades. Como uma ação rápida, você pode comandar uma *bandoleira eficiente* para sacar até 1 volume em baterias ou munição, colocando os itens diretamente em uma de suas mãos.

Baralho Digital de Presságio

Um *baralho digital de presságio* é uma modernização de meios arcaicos de predizer a sorte cujas raízes remontam ao desaparecido Golarion. Uma vez por dia, você pode ativar o baralho como uma ação completa. Ele projeta hologramas de 54 cartas, que circulam ao seu redor. Para começar a ler, você faz uma pergunta em voz alta ao baralho de presságio, fazendo todas as cartas se unirem como um baralho; então, o baralho utiliza centenas de cálculos pseudomísticos avançados para pôr um conjunto de três por três cartas para você, que então ele utiliza para interpretar em voz alta as circunstâncias ao redor de sua pergunta. Isto funciona como a magia *augúrio*, com um nível de magia igual ao nível de item do baralho.

Adicionalmente, um místico que tiver um *baralho digital de presságio* e também conhecer augúrio pode ignorar o requerimento da magia de gastar um Ponto de Determinação para conjurá-la. Um místico pode fazer isto um número de vezes por dia igual a seu bônus de Sabedoria.

Um tecnomante pode designar um *baralho digital de presságio* como seu cache de magia. Se o fizer, a IA do baralho se integra com sua própria consciência, fornecendo-o +1 de bônus em seu nível de conjurador para magias e efeitos de adivinhação. Adicionalmente, ele pode gastar 1 Ponto de Determinação como uma ação rápida quando conjurar uma magia de tecnomante para usar os algoritmos que permitem o baralho funcionar, somando +1 de bônus de intuição à CD da magia.

Bússola Pedra-Estelar

Este pequeno dispositivo mecânico de navegação se orienta pelos sinais místicos emitidos pela *Pedra-Estelar* no coração da Estação Absalom, calculando a distância precisa da bússola e sua direção relativa à fonte enigmática. Enquanto estiver no sistema dos Mundos do Pacto, este dispositivo lhe permite automaticamente saber em qual direção está a Estação Absalom em relação à sua localização atual e lhe concede +2 de bônus de intuição em testes de Pilotagem quando astronavegar através do sistema dos Mundos do Pacto.

Câmara de Espaço Nulo

Uma *câmara de espaço nulo* é um dispositivo circular frequentemente desenvolvido para ser amarrado a um braço ou mochila. Quando você pressiona um botão em seu lado, o dispositivo

cria uma fenda extradimensional circular para um espaço como um bolso, de tamanho determinado pelo modelo da *câmara de espaço nulo*. Você pode fechá-lo pressionando o botão novamente, fazendo a entrada para o espaço desaparecer. Qualquer coisa armazenada no espaço permanece, se deslocando junto com o item. A *câmara de espaço nulo* pode ser aberta e fechada somente pelo lado de fora.

O único ar dentro do espaço de bolso é o que entra quando você o abre. O dispositivo não acumula volume mesmo que seu espaço de bolso seja preenchido. Cada *câmara de espaço nulo* é associada com seu próprio espaço extradimensional. Cada *câmara de espaço nulo* pode carregar uma determinada quantidade de volume, após a qual ela não pode mais ser fechada (mesmo se houver espaço para mais material). Magias e itens que contêm ou criam espaços extradimensionais, como outra *câmara de espaço nulo*, não funcionam dentro da dimensão do bolso de uma *câmara de espaço nulo*.

Um leitor em uma *câmara de espaço nulo* automaticamente cataloga todos os itens dentro dela e, se a câmara for aberta, você pode convocar qualquer item e tê-lo em sua mão como uma ação completa.

- **Md 1:** Você pode colocar até 25 volumes no espaço de bolso deste dispositivo, um cubo de 90 centímetros de lado. Ele pode conter ar suficiente para uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas por 10 minutos.
- **Md 2:** Você pode colocar até 50 volumes no espaço de bolso deste dispositivo, um cubo de 1,8 metros de lado. Ele pode conter ar suficiente para uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas por 2 horas.
- **Md 3:** Você pode colocar até 100 volumes no espaço de bolso deste dispositivo, um cubo de 2,7 metros de lado. Ele pode conter ar suficiente para uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas por 2 dias.
- **Md 4:** Você pode colocar até 200 volumes no espaço de bolso deste dispositivo, um cubo de 3,6 metros de lado. Ele pode conter ar suficiente para uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas por 1 semana.

Editor Mnemônico

Um *editor mnemônico* consiste de uma série complexa de injetores de implantes cerebrais, leitores automáticos de *baralhos digitais de presságio*, runas de ilusão e programas de realidade virtual, todos controlados por análises computacionais encantadas e anexadas a uma cama cirúrgica móvel. A rede de magia e tecnologia é capaz de remover experiências de um paciente atado à cama ao longo de uma única sessão de 24 horas. Perícias e conhecimento podem ser extirpados, lições desaprendidas e memória muscular alterada. Memórias não são inteiramente perdidas; o paciente ainda lembra o que fez durante sua vida, quem conheceu e como se sentiu sobre os momentos vividos, mas o impacto dessas experiências é subitamente alterado. O dispositivo pode criar um novo conjunto de experiências – claramente artificiais mas não menos efetivas – deixando impressões e implantando novas aptidões, memória muscular, reflexos e perícias.

Se usar um *editor mnemônico*, você pode desfazer 2 níveis de personagem em decisões sobre quais níveis de classe pegou, quais talentos selecionou, como aplicou seus aumentos de atributo baseados em níveis, como distribuiu novas graduações de perícia e assim por diante. Todas as decisões feitas como resultado de avançar os últimos 2 níveis de personagem que você avançou são desfeitas. Você então faz novas escolhas, incluindo novos níveis de classe, talentos, perícias e similares, como se tivesse recuperado os 2 níveis de personagem perdidos. Siga os processos normais por avançar seu personagem por estes 2 níveis.

RETRABALHANDO SEU PERSONAGEM

Um MJ tem a decisão final sobre o que pode ou não ser retrabalhado no seu personagem, mudar decisões previamente feitas e se você deve usar um *editor mnemônico* para fazê-lo. Um MJ pode decidir que *editores mnemônicos* não estão disponíveis e não podem ser criados, construídos ou acessados por quaisquer meios. Um MJ também pode deixar um jogador alterar um talento ou nível de classe se o jogador e o MJ concordarem que isso faz sentido, sem precisar desse dispositivo. *O editor mnemônico* fornece uma explicação em jogo para mudanças mecânicas feitas em um personagem. Por exemplo, ele concede a um personagem que começou como um emissário mas depois decidiu estudar os caminhos do misticismo (e foi visto conjurando magias) uma forma plausível de subitamente perder a habilidade de conjurar magias se o jogador decidir que fazer a multiclasse emissário/místico não é tão divertido quanto esperado.

Cada *editor mnemônico* funciona somente uma vez – a distensão de sua tecnologia e as consequências de reescrever seu passado mesmo nos mínimos detalhes o transformam em lixo sem valor após uma única sessão. Adicionalmente, as alterações feitas em você tornam mais difícil que tais procedimentos extraordinários sejam efetivos no futuro. Um *editor mnemônico* md 1 não pode ser usado em você se já tiver se beneficiado de um no passado. Entretanto, é possível usar um modelo md 2 mais avançado que funciona da mesma maneira, mesmo se você já tiver usado um *editor mnemônico* md 1. Obviamente, você pode se beneficiar de um *editor mnemônico* md 2 somente uma vez. Existem até mesmo modelos md 3 e md 4 mais avançados, e cada um pode ser usado somente uma vez após você ter usado um *editor mnemônico* de nível inferior, mas eles são tão caros que normalmente são produzidos somente por encomenda.

Impulsionador Psíquico

Esta tiara, originalmente desenvolvida por lashuntas, fica sobre a sobrancelha do usuário e se enrola ao redor de suas antenas (se houver). Um *impulsionador psíquico* aumenta o poder de suas habilidades psíquicas inerentes. Se você tiver telepatia, o alcance de sua telepatia é dobrado. (Por exemplo, se tiver telepatia limitada a um alcance de 9 metros, o alcance aumenta de 9 para 18 metros.)

Tiara de Vínculo Mental

Embora itens com poderes similares à *tiara de vínculo mental* tenham existido nos Mundos do Pacto por milhares de anos, os componentes tecnológicos deste item útil foram uma inovação que fizeram seus poderes prontamente disponíveis. Os efeitos de uma *tiara de vínculo mental* dependem de seu modelo, conforme descrito abaixo.

- **Md 1:** Você pode se comunicar telepaticamente com quaisquer criaturas a até 9 metros com as quais compartilha um idioma. Isto funciona como o traço racial telepatia limitada de um shirren.
- **Md 2:** Você pode se comunicar telepaticamente com quaisquer criaturas a até 30 metros com as quais compartilha um idioma. Exceto conforme especificado, isto funciona como o traço racial telepatia limitada de um shirren.
- **Md 3:** Você pode se comunicar telepaticamente com quaisquer criaturas a até 30 metros que são capazes de entender um idioma, incluindo idiomas que você não entende. Exceto conforme especificado, isto funciona como o traço racial telepatia limitada de um shirren.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

VEÍCULOS

Veículos variam de simples transportes pessoais a naves gigantescas e embarcações marinhas. As regras para veículos e perseguições de veículos são encontradas no Capítulo 8, a partir da página 278. Naves espaciais são tratadas diferentemente de veículos – veja o Capítulo 9 para mais sobre naves espaciais. Estatísticas para veículos específicos são detalhadas abaixo.

O bloco de estatísticas de um veículo contém as seguintes seções

- **Nome e Nível:** Isto lista o nome e nível de item do veículo.
- **Preço:** Esta seção lista o preço do veículo em créditos. A disponibilidade de alguns veículos pode ser restrita, e um jogadores deve perguntar ao MJ o que está disponível para compra.
- **Tamanho e Tipo do Veículo:** Esta seção lista o tamanho e se o veículo é feito para terra, ar, voo atmosférico ou uma combinação entre eles, seguido por suas dimensões.
- **Velocidade:** A seção de velocidade lista a velocidade de condução do veículo, seguida por sua velocidade total e concluindo com sua velocidade em quilômetros por hora para movimento de viagem sobre o tipo de terreno para o qual o veículo é feito. Se a seção de velocidade não listar um tipo de movimento, o veículo pode se mover somente sobre o solo. Se a seção de velocidade listar somente natação, o veículo deve se mover debaixo d'água e se a seção de velocidade listar somente voo, o veículo deve voar (embora a maioria dos veículos voadores também possa se mover no solo. Alguns veículos têm velocidade de flutuação, que lhes permite se mover sobre terra e água, mas não embaixo dela.
- **CAE e CAC:** Estas seções indicam a Classe de Armadura de Energia e Classe de Armadura Cinética para o veículo.
- **Cobertura:** Esta seção indica o tipo de cobertura que o veículo concede a seu piloto e passageiros. Isto pode variar baseado nas circunstâncias – um passageiro se pendurando em uma janela para disparar uma arma não recebe o benefício total da cobertura do veículo.
- **PV:** Esta seção lista os Pontos de Vida do veículo. Se o veículo for reduzido a ou abaixo do número de PV listado em parênteses, ele está quebrado. Enquanto quebrado, o veículo sofre –2 de penalidade em sua CA e CD de colisão, seu modificador de Pilotagem reduz em 2 e sua velocidade total e velocidade em km/h são reduzidos pela metade. Se um veículo for reduzido a 0 PV, ele é avariado. Um veículo avariado não pode ser pilotado e pode ser difícil ou impossível de reparar. Se o veículo estiver na água quando avariado, ele afunda; se estiver voando, ele cai.
- **Dureza:** Como um objeto, um veículo tem dureza (veja página 409). Qualquer dano que um veículo sofrer é reduzido por sua dureza.
- **Ataque:** Esta seção indica um ataque que o veículo tenha, o dano que ele causa e a CD para evitá-lo (se houver). A maioria dos veículos têm somente ataques de colisão, que causam dano concussante. (Veja Dano de Colisão de Veículos na página 229 e as ações abalroar e atropelar na página 278 para mais sobre colisões.)
- **Modificadores:** O veículo impõe estes modificadores nas jogadas de ataque e testes de perícia listados de seus pilotos e passageiros. A penalidade na jogada de ataque piora em velocidade total, conforme indicado em parênteses.
- **Sistemas:** Os sistemas especiais do veículo, como controle automático (veja página 280), piloto automático (veja página 280) ou comunicadores (veja página 219) são listados aqui, se ele tiver algum.
- **Passageiros:** Se o veículo puder carregar passageiros extras, esta seção lista quantos o veículo pode carregar além do piloto.
- **Habilidades Especiais:** Quaisquer habilidades únicas ao veículo são descritas por completo ao final do bloco de estatísticas.

EXEMPLOS DE VEÍCULOS

Estes veículos são encontrados nos Mundos do Pacto e sistemas próximos.

BUGGY DE EXPLORAÇÃO — NÍVEL 1

PREÇO 1.000

Veículo terrestre Grande (1,5 m de largura, 3 m de comprimento, 1,2 m de altura)
Velocidade 4,5 m, total 105 m, 64 km/h
CAE 12; **CAC** 14; **Cobertura** parcial
PV 14 (7); **Dureza** 5
Ataque (Colisão) 4d4 (CD 10)
Modificadores 0 em Pilotagem, –2 de ataque (–4 em velocidade total)
Passageiros 3

ENERCICLO BÁSICO — NÍVEL 1

PREÇO 700

Veículo terrestre Grande (1,5 m de largura, 3 m de comprimento, 90 cm de altura)
Velocidade 6 m, total 60 m, 35 km/h
CAE10; **CAC** 12; **Cobertura** nenhuma
PV 7 (3); **Dureza** 5
Ataque (Colisão) 2d4 (CD 8)
Modificadores +2 em Pilotagem, –1 de ataque (–3 em velocidade total)
Passageiros 1

MINISUBMARINO TORPEDO — NÍVEL 1

PREÇO 1.500

Veículo aquático Grande (1,5 m de largura, 3 m de comprimento, 90 cm de altura)
Velocidade 6 m, total 60 m, 35 km/h (natação)
CAE 12; **CAC** 14; **Cobertura** total
PV 10 (5); **Dureza** 5
Ataque (Colisão) 4d4 (CD 10)
Modificadores +2 em Pilotagem, –1 de ataque (–3 em velocidade total)
Passageiros 1

SUCATOCICLO GOBLIN — NÍVEL 1

PREÇO 425

Veículo terrestre Médio (1,5 m de largura, 1,5 m de comprimento, 60 cm de altura)
Velocidade 24,5 m, total 75 m, 45 km/h
CAE 10; **CAC** 11; **Cobertura** nenhuma
PV 6 (5); **Dureza** 5
Ataque (Colisão) 2d4 (CD 9)
Modificadores –1 em Pilotagem, –2 de ataque (–3 em velocidade total)
Sistemas motor instável

HABILIDADES ESPECIAIS

Motor Instável (Ex) Uma vez que o sucatociclo ficar quebrado, seu motor explode em 1d4 rodadas (mesmo se não ficar avariado), causando 3d6 de dano de fogo a qualquer um dirigindo o veículo e 1d6 de dano de fogo a qualquer um a até 3 metros (Reflexos CD 8 para metade).

CRUZADOR URBANO — NÍVEL 2

PREÇO 2.210

Veículo terrestre Grande (3 m de largura, 3 m de comprimento, 1,2 m de altura)
Velocidade 6 m, total 150 m, 88 km/h
CAE 14; **CAC** 15; **Cobertura** aprimorada
PV 24 (12); **Dureza** 5
Ataque (Colisão) 5d4 (CD 11)
Modificadores +0 em Pilotagem, –2 de ataque (–4 em velocidade total)

Sistemas controle automático, unidade de comunicação planetária;
Passageiros 3

CRUZADOR POLICIAL — NÍVEL 4

PREÇO 6.195

Veículo terrestre e aéreo Grande (3 m de largura, 3 m de comprimento, 1,5 m de altura)
Velocidade 7,5 m, total 195 m, 120 km/h (solo e voo)
ACE 17; **CAC** 19; **Cobertura** aprimorada
PV 50 (25); **Dureza** 7
Ataque (Colisão) 5d6 (CD 13)
Ataque (Frente) autodesativador (3d8 eletricidade, munição 2)
Modificadores +2 em Pilotagem, –2 de ataque (–4 em velocidade total)
Sistemas piloto automático (Pilotagem +13), comunicador intrassistema;
Passageiros 1 mais 2 prisioneiros

HABILIDADES ESPECIAIS

Autodesativador (Ex) O autodesativador do cruzador policial é programado para danificar somente veículos. Em um acerto crítico com autodesativador, o veículo alvo fica em mau funcionamento por 1d4 rodadas. Durante este tempo, o piloto do veículo afetado não pode gastar mais de uma ação de movimento por rodada controlando o veículo.

SUBMARINO DE JATO PULSANTE — NÍVEL 6

PREÇO 13.150

Veículo aquático Enorme (3 m de largura, 6 m de comprimento, 2,1 m de altura)
Velocidade 3 m, total 135 m, 80 km/h (natação)
CAE 13; **CAC** 16; **Cobertura** total
PV 90 (45); **Dureza** 10
Ataque (Colisão) 7d8 (CD 12)
Modificadores –4 em Pilotagem, –3 de ataque (–6 em velocidade total)
Sistemas piloto automático (Pilotagem +13), comunicador intrassistema;
Passageiros 7

TRANSPORTE TODO-TERRENO — NÍVEL 6

PREÇO 8.370

Veículo terrestre Enorme (3 m de largura, 6 m de comprimento, 2,1 m de altura)
Velocidade 3 m, total 135 m, 80 km/h
CAE 13; **CAC** 16; **Cobertura** total
PV 90 (45); **Dureza** 8
Ataque (Colisão) 7d8 (CD 12)
Modificadores –4 em Pilotagem, –3 de ataque (–6 em velocidade total)
Sistemas piloto automático (Pilotagem +13), comunicador intrassistema;
Passageiros 7

CÁPSULA FLUTUANTE — NÍVEL 7

PREÇO 14.850

Veículo terrestre e aquático Grande (3 m de largura, 3 m de comprimento, 1,2 m de altura)
Velocidade 9 m, total 165 m, 104 km/h (flutuação)
CAE 17; **CAC** 20; **Cobertura** normal
PV 80 (40); **Dureza** 4
Ataque (Colisão) 5d10 (CD 17)
Modificadores +3 em Pilotagem, –2 de ataque (–4 em velocidade total)
Sistemas controle automático, comunicador intrassistema;
Passageiros 3

DANO DE COLISÃO DE VEÍCULO

O dano de colisão de um veículo e a CD para evitá-lo são baseados em seu nível de item e modificado por seu tamanho (se diferente de Grande), conforme mostrado na Tabela 7–32 abaixo. Alguns sistemas podem aumentar este dano. Se o tamanho do veículo reduz seu dano de colisão a 0 dados, ele causa 0 de dano em uma colisão.

TABELA 7–32: DANO E TAMANHO DE VEÍCULO

NÍVEL DE ITEM	DANO	CD
1/4	2d4	7
1/3	2d4	8
1/2	3d4	9
1	4d4	10
2	5d4	11
3	5d4	12
4	5d6	13
5	5d8	13
6	6d8	14
7	6d10	15
8	7d10	16
9	8d10	16
10	9d10	17
11	10d10	18
12	11d10	19
13	12d10	19
14	14d10	20
15	15d10	21
16	17d10	22
17	18d10	22
18	20d10	23
19	23d10	24
20	25d10	25

TAMANHO DO VEÍCULO	DANO	MODIFICADOR DA CD
Diminuto	–4 dados	+8
Minúsculo	–3 dados	+6
Pequeno	–2 dados	+4
Médio	–1 dado	+2
Grande	–	–
Enorme	+1 dado	–2
Imenso	+2 dados	–4
Colossal	+3 dados	–6

OUTRAS AQUISIÇÕES

Além de armas, armaduras e equipamentos tecnológicos, mágicos e híbridos cruciais, exploradores e aventureiros precisam de comida, roupa, suprimentos de sobrevivência e outros itens básicos. Personagens também podem gastar seus créditos conseguidos com muito esforço em hospedagem, serviços e transporte. Os equipamentos e serviços nesta seção não são considerados tecnológicos ou mágicos a menos que especifiquem o contrário.

ITENS PESSOAIS

Os itens pessoais a seguir estão prontamente disponíveis na maioria dos lugares que vende equipamentos. Os preços para cada item listado abaixo são encontrados na Tabela 7–33: Itens Pessoais.

Epóxi Colante

Epóxi colante é um adesivo plástico de duas partes mantido em um dosador que automaticamente mistura os componentes conforme são dispensados. Um único dosador pode ser usado cinco vezes. Os dosadores não podem ser recarregados e um novo dosador deve ser comprado se precisar de mais epóxi.

Como uma ação completa você pode cobrir uma área de até um quadrado de 30 centímetros de lado com o epóxi. Qualquer coisa segurada contra a área é colada sobre ela após 1d4 rodadas quando o epóxi seca. Isto requer uma ação completa a cada rodada para manter contato entre os objetos e qualquer coisa resistindo (como uma criatura) deve ser imobilizado ou ficar inconsciente para ser mantida no lugar durante este período de secagem. Epóxi dispensado que não é usado dentro de 1 minuto endurece e perde sua habilidade de colar objetos.

Separar objetos colados por este epóxi requer um teste bem-sucedido de Força CD 20. Se os objetos forem cuidadosamente colados (requerendo 1 minuto e um teste bem-sucedido de Engenharia), a CD de Força para separá-los aumenta para 25.

Kit de Higiene

Este kit contém todas as ferramentas e produtos necessários para praticar higiene e se afeitar. Kits desenvolvidos para raças específicas incluem suprimentos (como produtos para tratar escamas para vesk ou afeitar antenas para lashuntas ou shirrens) que são menos úteis para outras criaturas.

Mochila (Consumidor, Industrial)

Mochilas têm vários bolsos para armazenar itens que você pode precisar enquanto se aventura e incluem tiras de força industrial para anexar itens adicionais para fácil acesso. Faixas acolchoadas atravessam o tórax e cintura do usuário para distribuir o peso da mochila igualmente e ela pode carregar até 2 volumes de itens. Quando vestida apropriadamente, o volume da mochila em si não é considerado em seu volume carregado (embora conte se você a carregar em suas mãos), mas o volume de qualquer item dentro dela é levado em conta.

Consumidor

Quando uma mochila de consumidor é vestida apropriadamente, você trata seu valor de Força como se fosse 1 ponto superior para o propósito de determinar sua capacidade de carga.

Industrial

Quando uma mochila industrial é vestida apropriadamente, você trata seu valor de Força como se fosse 2 pontos maior para o propósito de determinar sua capacidade de carga. Isto não acumula com o efeito de uma mochila de consumidor.

Prendedor de Equipamento

Um prendedor de equipamento é desenvolvido para colocar um equipamento em uma posição facilmente acessível. Isto é frequentemente colocado em um cinto ou no exterior de uma armadura, mas também pode colocar equipamentos em localizações convenientes quando você está espreitando atrás de uma árvore ou trabalhando em um ambiente g-zero. Afixar um prendedor de equipamento no lugar é uma ação completa, mas qualquer objeto facilmente e convenientemente segurado em uma mão pode ser acrescentado ou removido de um prendedor tão facilmente quanto sacar ou embainhar uma arma. Prendedores de equipamento são desenvolvidos para ter uma tranca simples, com milhares de modelos utilizando uma combinação única de cliques, parafusos, pinos e torções para liberar equipamentos anexados. Se você não estiver familiarizado com a tranca de um prendedor específico (tendo lido as instruções quando comprou o prendedor, visto uma demonstração ou tendo testado suas funções periodicamente), acrescentar ou remover um equipamento gasta uma ação completa. Um teste bem-sucedido de Força CD 25 é necessário para separar o material anexado por um prendedor.

Roupa (Ambiental, Cotidiana, Formal, Profissional, Viagem)

Roupas são produzidas em massa nos Mundos do Pacto e os residentes do sistema nunca sentem falta de roupas. Roupas são frequentemente vestidas sob e sobre armaduras, e seus benefícios se aplicam em ambas as situações. Roupas vêm em muitas variedades baseado em seu propósito, conforme descrito abaixo.

Ambiental

Cada conjunto ambiental é desenvolvido com um clima específico em mente e vestir tal roupa na condição ambiental extrema para a qual ela é feita concede um benefício de acordo: climas frios (+2 de bônus de circunstância em jogadas de Fortitude contra perigos de ambientes frios), climas quentes (+2 de bônus de circunstância em jogadas de Fortitude contra perigos de ambientes quentes) gravidade extrema (reduz o dano de ambientes em gravidade extrema em 1), tempestades de areia (reduz dano de tempestades de areia com magnitude de vendavais em 1), gravidade zero (+2 de bônus de circunstância em testes de Acrobatismo e Atletismo para parar movimento ou escalar por apoios de mão em g-zero) e radiação (+1 de bônus de circunstância em jogadas de resistência contra efeitos de radiação). Veja Capítulo 11 para mais informações sobre perigos ambientais.

O benefício de uma roupa ambiental pode ser acrescentado a outro tipo de roupa (incluindo uma roupa ambiental diferente) dobrando e somando o preço de ambos os tipos de roupa.

Cotidiana

Roupas desenvolvidas para o cotidiano vêm em uma gama deslumbrante de cores e estilos, muitas das quais são feitas para cul-

turas ou planetas específicos. A maioria dos personagens escolhe suas roupas cotidianas baseado em suas preferências pessoais.

Formal

Roupas formais são desenvolvidas para uma função social específica, como um casamento ou funeral, e comumente difere de planeta para planeta e de cultura para cultura. A falta de uma roupa formal apropriada em um evento social pode lhe fazer sofrer até –4 de penalidade em testes de Blefe, Diplomacia e Disfarce no evento, conforme determinado pelo MJ.

Profissional

Cada conjunto de vestes profissionais é feito para as tarefas de uma perícia Profissão específica e acomoda as necessidades de seu usuário enquanto também transmitem um ar de experiência e profissionalismo. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Profissão para ganhar a vida vestindo uma roupa profissional apropriada.

Viagem

Uma roupa de viagem oferece conforto e suporte adicional durante viagens. Você soma 3 quilômetros a cada 8 horas de um dia de movimento de viagem enquanto veste uma roupa de viagem. Você também recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Constituição para evitar sofrer dano não-letal resultante de uma marcha forçada. Veja Movimento de Viagem na página 258 para mais detalhes.

Tenda (Hoteleira Móvel, Produção em Massa)

Tendas são desenvolvidas para proteger seus ocupantes da fúria dos elementos. Uma tenda padrão tem uma ocupação de até duas pessoas. Você pode dobrar a ocupação de uma tenda dobrando seu preço, triplicar a ocupação triplicando seu preço e assim por diante.

Hoteleira Móvel

Tendas conhecidas como hoteleiras móveis são avançadas e incluem sistemas que fornecem a seus ocupantes as mesmas proteções ambientais que armaduras (veja página 196) enquanto ativas. Uma hoteleira móvel requer uma bateria de 20 cargas para fornecer esta proteção, usa 1 carga a cada 8 horas e é considerada um item tecnológico para efeitos e habilidades que miram ou desativam tecnologia. Mesmo se esta proteção for removida, a tenda ainda pode ser utilizada como uma tenda de produção em massa.

Produção em Massa

Uma tenda de produção em massa é isolada, firme e capaz de ventilar para evitar superaquecimento ou abafamento sem sacrificar proteção. Ela permite que personagens dentro dela tratem clima de frio extremo como clima de frio severo, clima de frio severo como clima de frio típico e que ignorem os efeitos de clima de frio típico. Ela ajusta a gravidade do clima quente de forma similar. Veja a página 402 para mais informações sobre perigos do calor e do frio. Uma tenda de produção em massa não protege contra fumaça, pegar fogo, lava, radiação ou outros perigos ambientais.

Traje Espacial

Embora este traje de alta tecnologia ofereça pouca proteção contra ataques, ele fornece as mesmas proteções ambientais que uma armadura (veja página 196). Ao contrário de armaduras, um traje espacial não é feito para os rigores de um combate. Sempre que sofrer dano vestindo um traje espacial, você deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Reflexos (CD igual ao dano causado) ou os sistemas de vida do traje espacial sofrem uma falha catastrófica, recebendo a condição quebrado e perdendo suas proteções ambientais em 1d6 horas a menos que o traje seja reparado. Se falhar nesta jogada de resistência com o traje já tendo a condição quebrado, você perde todas as proteções ambientais em 1d6 minutos a menos que o traje seja reparado. Você não pode vestir um traje espacial enquanto vestir qualquer tipo de armadura, mesmo se essa armadura estiver quebrada.

TABELA 7–33: ITENS PESSOAIS

ITEM	NÍVEL	PREÇO	VOLUME
MOCHILA			
Consumidor	1	3	1
Industrial	1	25	1
ROUPA			
Ambiental	1	10	L
Cotidiana	1	1	L
Formal	1	5	1
Profissional	1	5	L
Viagem	1	10	L
TENDA			
Hoteleira móvel	1	50	1
Produção em massa	1	2	1
OUTROS			
Epóxi colante	1	400	L
Kit de higiene	1	3	1
Prendedor de equipamento	1	100	L
Traje espacial	1	25	1

DROGAS, MEDICAMENTOS E VENENOS

As drogas, medicamentos e venenos aparecem por categoria na Tabela 7–34: Drogas, Medicamentos e Venenos e são detalhados abaixo. A tabela inclui preços para tipos individuais destes itens, e todos têm um volume insignificante. Regras para como drogas e venenos podem afetar um personagem podem ser encontradas em Aflições (veja página 414).

Drogas

Embora várias substâncias farmacêuticas e similares possam ser referidas como drogas, esta seção se refere especificamente a narcóticos que normalmente não são utilizados para propósitos medicinais. Drogas normalmente são armadas carregando uma única dose em uma arma com a propriedade especial injeção, como uma luva de injeção ou pistola agulheira. Drogas também podem ser colocadas na comida ou bebida de um alvo, normalmente requerendo que um personagem obtenha sucesso em um teste de Prestidigitação CD 20 e que o alvo falhe em um teste separado de Percepção CD 20 para perceber a mudança na comida ou bebida drogada. Para mais informações sobre drogas, incluindo blocos de estatísticas para drogas específicas e detalhes sobre vício e seus outros efeitos, veja Aflições na página 417.

Medicamentos

Embora várias substâncias farmacêuticas e similares possam ser referidas como medicamentos, esta seção se refere especificamente a substâncias primariamente utilizadas para tratar doenças e que não possuem propriedades viciantes. Entretanto, muitos medicamentos também podem ser utilizados para ajudar a incapacitar um alvo ou capturá-lo praticamente ileso.

Medicamentos podem ser administrados da mesma forma que drogas, incluindo através de um ataque bem-sucedido com uma arma com a propriedade especial injeção.

As três categorias mais comuns de medicamentos são descritas abaixo. Independentemente dos efeitos de um medicamento, seu preço é relacionado a seu ranque, conforme mostrado na Tabela 7–34: Drogas, Medicamentos e Venenos.

Analgésico

Um analgésico enfraquece sentidos sensoriais e é utilizado por médicos profissionais para reduzir sensações de dor. Se tomar ou for injetado com um analgésico, você fica desprevenido por 1 rodada por ranque do medicamento. Você também recebe um bônus (igual ao ranque do analgésico) em jogadas de resistência contra efeito de dor por 10 minutos por ranque do medicamento.

Antitoxina

Uma antitoxina é um medicamento de amplo espectro desenvolvido para enfraquecer todos os venenos em seu sistema. Quando tomar ou for injetado com uma antitoxina, você recebe um bônus (igual a 3 + o ranque do medicamento) em jogadas de resistência contra venenos por um número de horas igual ao ranque da antitoxina.

Sedativo

Vários sedativos moderados comumente disponíveis para compra têm usos médicos legítimos, mas também são populares entre alguns caçadores de recompensas para ajudar a capturar suas presas vivas. Se tomar ou for injetado com um sedativo, você sofre dano não-letal. Um sedativo de ranque 1 causa 1d4 de dano não-letal, um sedativo de ranque 2 causa 2d4 de dano não-letal, um sedativo de ranque 3 causa 4d4 de dano não-letal e um sedativo de ranque 4 causa 8d4 de dano não-letal. Quando sofrer um efeito de emoção ou medo que lhe permite uma jogada de resistência para anulá-lo, você pode tomar ou ser injetado com um sedativo que lhe permite imediatamente tentar uma nova jogada de resistência com um bônus igual ao ranque do sedativo para encerrar o efeito, desde que não seja um efeito permanente ou instantâneo.

TABELA 7–34: DROGAS, MEDICAMENTOS E VENENOS

SUBSTÂNCIA	NÍVEL	PREÇO	DOSE
DROGAS			
Hiper-folha	1	95	1
Arrepio dos sonhos	5	2.500	1
Pesh transdimensional	10	14.000	1
Mega opiáceo	12	22.000	1
MEDICAMENTOS			
Ranque 1	1	150	1
Ranque 2	5	3.000	1
Ranque 3	10	15.000	1
Ranque 4	15	23.500	1
VENENOS			
Musgo id	2	175	1
Bruma da insanidade	4	4.000	1
Extrato de lótus verde	8	1.500	1
Fungo azul	8	1.400	1
Pó de ungol	9	12.500	1
Extrato de lótus negra	20	140.000	1
Lâmina da morte	20	132.500	1

Venenos

Venenos normalmente são armados carregando uma única dose em uma arma com a propriedade especial injeção, como uma luva de injeção ou pistola agulheira. Também é possível adicionar uma dose de veneno em uma arma branca que causa dano perfurante ou cortante, embora isto seja uma ação padrão e requeira que o veneno esteja em um frasco já à mão. Para mais informações sobre venenos, incluindo seus efeitos e como eles funcionam, veja Aflições na página 415.

BENS DE TROCA

Os bens de troca encontrados na Tabela 7–35: Bens de Troca são descritos abaixo. Bens de troca normalmente podem ser vendidos por seu valor total, sujeito ao critério do MJ. Estes são patamares comuns, a maioria aplicável aos Mundos do Pacto, mas variações regionais podem ter um impacto significativo no valor de bens de troca.

BPU

Uma base polímera universal, ou BPU, é a base para a maioria das tecnologias nos Mundos do Pacto, o Veskarium e muitos outros sistemas. Cada BPU é um minúsculo componente multifuncional, não muito maior do que um grão de arroz, capaz de ser configurado para agir como uma braçadeira, capacitor, circuito, diodo, fixador, isolante, lente, modulador, resistor, tubo e dúzias de outras partes constituintes. BPUs podem até mesmo ser colocadas em tecidos, quebradas em componentes químicos, reconstituídas em novos químicos ou suplementadas com materiais base (como areia ou cascalho) para formar braçadeiras ou paredes maciças. A combinação correta de centenas ou mesmo milhares de BPUs pode criar qualquer coisa desde um comunicador a uma arma laser ou armadura energizada. Em sua forma bruta, BPUs têm um volume de 1 a cada 1.000 BPUs, embora quando alinhadas e configuradas possam facilmente ter menos volume e quando configuradas para um propósito específico que exija um tamanho mínimo e reforçado (possivelmente combinando-os com materiais inertes) possam ter um volume maior.

BPUs são tão ubíquas que são utilizadas como dinheiro em muitos assentamentos maiores e centros comerciais. Embora chips de crédito sejam uma forma mais conveniente e segura de carregar valores, BPUs têm a vantagem de utilidade direta e não serem rastreáveis. Elas são uma forma popular de pagar contrabandistas e criminosos, mas também são úteis para missões de troca em sistemas com tecnologia BPU que não usam créditos como dinheiro. O valor do crédito dos Mundos do Pacto é baseado na utilidade econômica de uma única BPU.

Gemas

Gemas são valiosas por sua escassez, beleza e, em alguns casos, sua utilidade para algumas formas de rituais mágicos e tecnologia. O valor de uma gema é determinado por muitos fatores, incluindo tamanho, raridade, clareza, corte, polimento e potenciais influências culturais. Gemas consideradas de baixa qualidade normalmente são precificadas de 5 a 45 créditos. Gemas avaliadas como semipreciosas geralmente são precificadas de 50 a 95 créditos. Gemas avaliadas como preciosas geralmente são precificadas de 150 a 450 créditos e aquelas avaliadas como joias geralmente são precificadas de 1.000 a 4.500 créditos. Gemas avaliadas como grandes joias não são precificadas por menos de 5.000 créditos e as mais raras e valiosas podem valer centenas de milhares ou mesmo milhões de créditos

Grãos

Grãos são alimentos comuns e podem ser considerados representantes de uma ampla variedade de alimentos básicos. Obviamente, preços de grãos variam bastante, mas o preço dado aqui é um patamar para um grão típico, ensacado e enviado em vários volumes.

Obras de Arte

Obras de arte podem ser praticamente qualquer coisa, embora como bens de troca os itens que tenham uma existência física singular (pinturas, esculturas e assim por diante) sejam mais facilmente comprados e vendidos do que arte performática (embora, por exemplo, a única cópia de uma música vesk possa ser valiosa até ser amplamente disseminada). Obras de arte podem ter praticamente qualquer preço ou volume, conforme determinado pelo MJ.

Têxteis

Têxteis comuns incluem um bom linho e a maioria dos tecidos sintéticos. Têxteis finos são de maior qualidade, com mais apelo visual, maior durabilidade ou ambos. Várias sedas, cetins e tecidos similares são têxteis finos típicos, embora existam materiais mais exóticos nesta categoria. Tecidos realmente luxuosos, incluindo marramas e samito, podem facilmente custar muito mais que os melhores tecidos finos.

TABELA 7-35: BENS DE TROCA

ITEM	PREÇO	VOLUME
BPU (1.000)	1.000	1
Gemas	Varia	–
Grãos	1	1
Obras de arte	Varia	Varia
Têxteis comuns	1	L
Têxteis finos	100	L

COMIDA E BEBIDA

As comidas e bebidas encontradas na Tabela 7-36: Comidas e Bebidas são descritas abaixo. Uma surpreendente variedade de criaturas, incluindo todas as raças básicas do Starfinder, pode sobreviver dos mesmos ingredientes nutricionais básicos. Nos Mundos do Pacto, a maioria das comidas é produzida em massa; mesmo a maioria dos pratos em restaurantes são preparados a partir de ingredientes pré-cortados e pré-medidos.

Intoxicante (Inferior, Superior)

A Tabela 7-36: Comidas e Bebidas mostra o preço e volume para uma única dose de bebida intoxicante ou substância inalada, que nos Mundos do Pacto frequentemente é álcool ou tabaco. A potência de um intoxicante pode ser inferior ou superior. Um intoxicante inferior pode ser cerveja ou vinho, que leva algumas doses para causar quaisquer efeitos psicológicos. Um intoxicante superior normalmente é algo forte, como uísque, que pode começar a produzir efeitos após uma única dose. Ao contrário de drogas, intoxicantes não são viciantes, embora um MJ possa determinar que um PJ que ingere muito de um intoxicante regularmente pode começar a sofrer de efeitos de uma droga viciante (conforme descrito em Aflições na página 417).

PPC

Estas lancheiras autocontidas "Prontas-para-Comer" contêm pratos de entrada e principal nutritivos, e um lanche ou sobremesa para um dia. Cada PPC também inclui utensílios descartáveis, um aquecedor não inflamável de uso único e um pacote acessório contendo um refrescador de hálito, um copo descartável, um guardanapo, temperos e bebida em pó. Cada PPC tem validade de um século e a lancheira é feita de material durável fácil de fechar.

Rações de Campo

Uma ração de campo é uma comida pré-empacotada que pode facilmente sustentá-lo, mas não tem sabor e apelo visual. Rações de campo geralmente consistem de blocos acastanhados de nutrientes processados, que contêm umidade o suficiente para fornecer um dia de consumo de água. Embora seja possível sobreviver por semanas com nada além de rações de campo, isto não é uma experiência agradável.

Refeição (Ruim, Comum, Boa)

Uma refeição normalmente é comprada próxima do tempo de ser consumida, frequentemente em um restaurante ou venda na rua. A maioria dessas refeições são produzidas em massa nos Mundos do Pacto e é relativamente barato e fácil de conseguir comida em qualquer área remotamente civilizada. Refeições de má qualidade são nutritivas mas sem gosto ou saborosas mas não saudáveis. Refeições de qualidade comum são saborosas e nutritivas. Refeições boas são gourmet em gosto e oferecem alta qualidade nutritiva.

TABELA 7-36: COMIDAS E BEBIDAS

ITEM	PREÇO	VOLUME
INTOXICANTE		
Inferior	1	L
Superior	10+	L
REFEIÇÃO		
Ruim	1	L
Comum	3	L
Boa	5	L
OUTROS		
Ração de campo	1/semana	1/semana
PPC	1	L

SERVIÇOS

Os serviços a seguir são comuns em uma variedade de mundos, especialmente próximos a pontos de interesse e assentamentos de comércio notável.

Estações de Recarga

A maioria dos assentamentos de qualquer tamanho significativo tem estações de recarga públicas para baterias e células de energia. Recarregar uma bateria gasta à sua capacidade total leva 1 rodada por carga e custa metade do preço da bateria ou célula. Você pode recarregar uma bateria ou célula parcialmente consumida, mas o preço para fazê-lo é o mesmo que se ela estivesse completamente gasta. À escolha do MJ, algumas naves espaciais maiores podem ter estações de recarga a bordo. Estas podem oferecer recargas a baixo ou nenhum custo, mas normalmente levam 1 minuto por carga para recarregar uma bateria ou célula de energia.

Hospedagem

Preços de hospedagem são dados por noite, mas pagar por períodos maiores adiantado pode reduzir este preço. Geralmente, você pode encontrar acomodações entre metade a um quarto

do preço listado se agendar com antecedência e pagar por elas em blocos de 30 dias. A maioria das hospedagens é desenvolvida para criaturas Médias ou Pequenas capaz de sobreviver no ambiente local; preços para inquilinos incomumente grande ou que precisem de condições especiais de atmosfera ou gravidade podem custar até 10 vezes mais. A maioria das hospedagens têm acesso livre a seções desprotegidas da infosfera local e opções básicas de entretenimento.

Cápsula de Dormir

Uma cápsula de dormir tem uma área não muito maior que uma cama e é disponível como uma cápsula individual em uma área pública ou como o menor quarto ou apartamento disponível em um hotel ou complexo. Frequentemente, 3 a 5 cápsulas de dormir são acumuladas uma sobre a outra em cada seção, e um corredor pode ter centenas de unidades. Chuveiros e banheiros são frequentemente comunitários e não há permissão para cozinhar ou limpar.

Conjugado

Um conjugado é um pequeno alojamento desenvolvido para uma ou duas pessoas, normalmente não maior que 25 a 30 metros quadrados. Camas se dobram nas paredes e podem servir também como sofás. Um banheiro e chuveiro são comuns, assim como uma pequena cozinha.

Suíte

Uma suíte forma um conjunto completo de alojamento com vários quartos, incluindo cozinha e banheiro completos, mais lavanderia dentro da suíte ou disponível nas proximidades.

Serviços Profissionais

Estes serviços assumem que um indivíduo ou pequeno grupo é contratado legalmente em condições de livre mercado. Esforços para contratar criminosos, mercenários ou empresários recaem sob a visão do MJ, embora trabalhadores destreinados possam ser contratados relativamente barato (veja Tabela 7–38).

Comunicações

Aqueles sem acesso aos sistemas de comunicação de uma nave espacial podem enviar e receber mensagens a um alcance intrassistema ou ilimitado (veja página 268) pagando um indivíduo ou empresa. Comunicações intrassistema custam 5 créditos por minuto, e comunicações de alcance ilimitado custam 10 créditos por minuto.

Conjuração

Conjuradores profissionais são comuns somente em assentamentos maiores e frequentemente requerem pagamento adiantado e insistem em medidas de segurança quando lidam com novos clientes. Muitos são associados a uma igreja, guilda ou grande corporação e eles podem trabalhar somente para grupos ou indivíduos associados a tais organizações. Geralmente não é possível convencer um conjurador profissional a viajar para um local inseguro para conjurar magias e qualquer um que concordar irá insistir em cobrar muito mais que o normal (entre 10 e 100 vezes o preço normal).

Se uma magia exigir gastos em créditos, some esse preço ao preço de ter um conjurador profissional a conjurando. Se uma magia exigir um gasto de Pontos de Determinação, aumente o preço de tê-la executada por um conjurador profissional em 50%; a maioria dos conjuradores profissionais irá conjurar somente uma destas magias por dia.

Profissional Autônomo

Animadores, especialistas, carregadores e comerciantes frequentemente não têm interesse em assumir trabalhos fora de sua função normal. Aqueles que o fazem são autônomos, que criam um nível de clientes regulares e são pagos diretamente por aqueles a quem prestam serviços.

O preço de contratar um autônomo é baseado no bônus total típico que ele tem em uma perícia específica relevante (frequentemente Profissão), representando seu nível de perícia. Entretanto, o MJ pode determinar que um autônomo específico na verdade tem um bônus muito maior ou menos que o normal para alguém em sua faixa de preço.

Mesmo profissionais autônomos geralmente não aceitam trabalhos que os colocam em sérios perigos e aqueles poucos que o fazem costumam cobrar de duas a 10 vezes mais que o preço listado.

Transporte

Preços de viagem assumem o transporte em uma acomodação típica de segunda classe e nível básico com assistência apropriada – por exemplo, ser designado para um alojamento de hóspedes comum em uma nave espacial (com seis passageiros por quarto), ter um assento em um gravitrem, esperar alguns minutos para um táxi-robô próximo pegá-lo e assim por diante. Opções de viagem mais preservadas e luxuosas existem normalmente, custando entre duas e 10 vezes o preço normal. Naves espaciais em particular frequentemente têm alojamentos bons e luxuosos que oferecem melhores acomodações (veja o compartimento de expansão alojamento de hóspedes na página 299 para mais detalhes sobre as amenidades de cada nível típico de acomodações de uma nave espacial). Exceções verdadeiramente excepcionais existem para os ultraricos, que podem custar 1.000 vezes mais que uma viagem comum.

Opções mais baratas também são frequentemente disponíveis, tal como o transporte em um compartimento de carga convertido ou viagens em pé em gravitrens. Estas viagens normalmente custam de metade a um quarto do preço listado, embora o MJ possa permitir existir opções ainda mais baratas (possivelmente aquelas ignorando ilegalmente várias leis de segurança).

Também é possível algumas vezes procurar passagens de longa distância a preços reduzidos ou mesmo de graça oferecendo um serviço desejado ao fornecedor do transporte. Assumir trabalhos comuns como guarda, artilheiro, cozinheiro, animador ou carregador algumas vezes pode facilitar a viagem com um orçamento apertado. Os preços dados são feitos para uma criatura Média ou Pequena sem necessidade de acomodações ou condições ambientais especiais diferentes daquelas comuns da embarcação. Criaturas incomumente grandes ou aquelas que requerem atmosferas, níveis de gravidade ou níveis de iluminação diferentes dos da embarcação as transportando podem facilmente ter o preço duplicado, triplicado ou maior dependendo da inconveniência e riscos envolvidos.

Embarcação Marinha

Planetas com grandes corpos de água frequentemente desenvolvem um extensivo comércio e redes de trânsito via navios, navios flutuantes e até mesmo submarinos. Este transporte é mais lento que viagens de avião, mas mais barato por quilômetro (e considerado mais relaxante por muitos viajantes). Alguns planetas têm embarcações rígidas mais leves que ar, como dirigíveis, que tendem a ter acomodações, preços e velocidades similares.

Gravitrem

Um gravitrem é um transporte de massa flutuante que corre em uma rota terrestre específica, geralmente sobre um trilho de metal ou de cerâmica. Esta é a forma mais barata de se mover por terra, mas requer infraestrutura significativa para operar e corre somente em determinadas localizações em um cronograma (algumas vezes não confiável) determinado.

Nave Espacial

Viajantes interplanetários quase que exclusivamente utilizam naves espaciais, mais frequentemente aquelas com motores de Deriva (embora traslados orbitais e transportes de curto alcance viajando entre luas ou asteroides próximos normalmente não utilizem motores de Deriva).

Táxi-Robô

Esta forma simples de transporte urbano geralmente é similar a um cruzador urbano, mas não tem o custo de um motorista. Na maioria das cidades grandes, um táxi-robô pode ser enviado em poucos minutos após uma solicitação à empresa por uma unidade de comunicação ou infosfera.

Voo Suborbital

Para viagens rápidas entre pontos de um planeta, geralmente a opção mais rápida é um voo suborbital. O preço assume um único assento em um pequena área comum para armazenamento; assentos maiores ou mesmo pequenas cabines custam de 5 a 10 vezes mais.

TABELA 7-37: HOSPEDAGENS

HOSPEDAGEM	PREÇO
Conjugado	3 por noite
Cápsula de dormir	1 por noite
Suíte, 1 ou 2 camas	5 por noite por cama
Suíte, 3 ou 4 camas	10 por noite por cama

TABELA 7-38: SERVIÇOS PROFISSIONAIS

SERVIÇO	PREÇO
Comunicações	5 ou 10 por minuto
Profissional autônomo	Bônus de perícia × por dia
Conjuração, magia de nível 0	20
Conjuração, magia de 1º nível	100
Conjuração, magia de 2º nível	350
Conjuração, magia de 3º nível	1.000
Conjuração, magia de 4º nível	3.000
Conjuração, magia de 5º nível	9.000
Conjuração, magia de 6º nível	30.000
Profissional destreinado	4 por dia ou 1 por hora

TABELA 7-39: ESTAÇÕES DE RECARGA

TEMPO	PREÇO
1 rodada/carga	1/2 do preço da bateria ou célula

TABELA 7-40: TRANSPORTE

MÉTODO	PREÇO
Passagem de gravitrem	1 a cada 150 km
Passagem de táxi-robô	1 a cada 15 km
Passagem de embarcação marinha	1 a cada 75 km
Passagem de espaçonave comum	50 por dia de viagem
Passagem de espaçonave boa	300 por dia de viagem
Passagem de espaçonave luxuosa	1.000 por dia de viagem
Passagem de voo suborbital	1 a cada 37,5 km

CRIANDO EQUIPAMENTOS E ITENS MÁGICOS

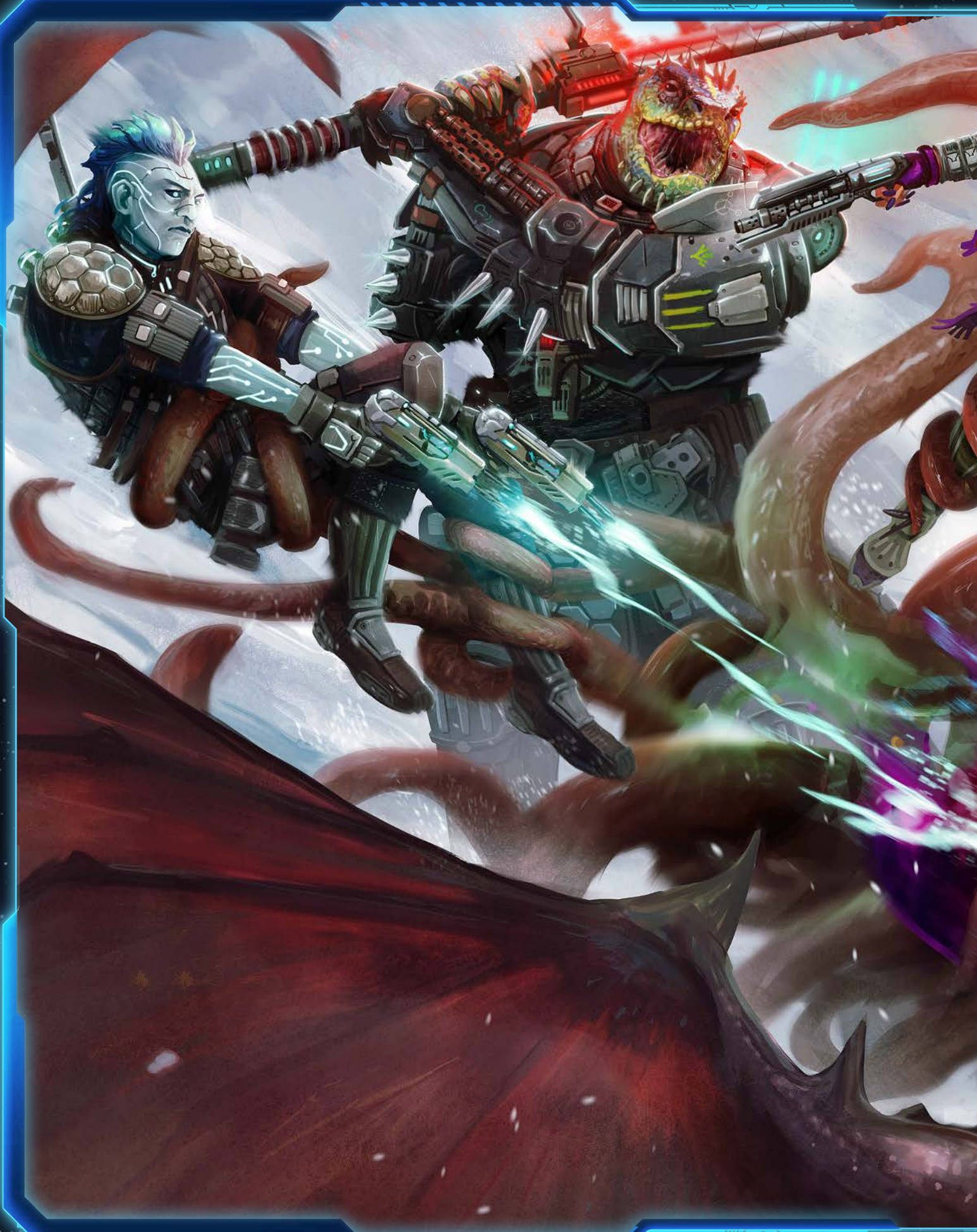
Em vez de comprar equipamentos produzidos em massa divulgados pela mídia, personagens com as perícias corretas podem construir seu próprio equipamento. Isto leva tempo e, devido às economias de escala apreciadas por lojas e corporações multissistema com drones e máquinas de construção dedicadas, isto não lhe economiza dinheiro. Entretanto, lhe permite adquirir exatamente o que precisa, desde que você atenda aos pré-requisitos de construção.

Um personagem jogador pode construir todos os itens apresentados neste capítulo desde que tenha as perícias, materiais, ferramentas e tempo necessários para construí-lo. Ele deve ter um número de graduações na perícia apropriada igual ao nível do item a ser criado. Para armas, armaduras, veículos e equipamentos tecnológicos, a perícia apropriada é Engenharia. Para fusões mágicas e itens mágicos, a perícia apropriada é Misticismo. Para itens híbridos, você deve ter as graduações requeridas em Engenharia e Misticismo. Para drogas, medicamentos e venenos, a perícia pode ser Ciências Biológicas e Ciências Naturais. Para qualquer comida ou bebida, a perícia apropriada é Ciências Biológicas. Para computadores, você pode utilizar Computação ou Engenharia e pode construir um computador com ranques igual à metade de suas graduações na perícia. Para itens que não sejam considerados em qualquer destas categorias (como a maioria das roupas, tendas e assim por diante) um teste de Engenharia ou Misticismo pode ser utilizado. À escolha do MJ, uma perícia Profissão apropriada pode ser utilizada para uma pequena variedade de itens. Por exemplo, um personagem com Profissão (armeiro) pode ser capaz de fazer armas tecnológicas, híbridas e mágicas e fusões de armas, mas não outros itens.

Criar itens requer que você tenha acesso a ferramentas e a uma oficina ou espaço similar. A maioria das naves espaciais têm uma área à parte apropriada e tal espaço pode ser alugado pelo mesmo preço de hospedagens em cidades grandes (com o tamanho da hospedagem sendo equivalente ao tamanho da oficina, que limita o tamanho de itens que podem ser construídos e quantas pessoas podem trabalhar em um único item ao mesmo tempo). Criar um item normalmente tem um tempo base de 4 horas. Se seu número de graduações na perícia apropriada para criar um item exceder o nível desse item em 5 ou mais, você pode criar esse item na metade do tempo base. Se suas graduações excederem o nível do item em 10 ou mais, você pode criar o item em um quarto do tempo base. Objetos maiores que uma criatura Média levam o dobro do tempo para ser criado para cada categoria de tamanho maior.

Para criar um item, você deve ter BPUs com um valor total igual ao preço do item a ser criado. A critério do MJ, você pode aproveitar partes de itens similares, permitindo que 10% do valor dos itens aproveitados contem como parte das BPUs necessárias. Mesmo itens mágicos e híbridos são criados usando BPUs, já que a perícia Misticismo é utilizada para formar os materiais em runas e implementos específicos para rituais utilizados na criação de dispositivos mágicos.

Equipamentos criados de forma customizada têm algumas vantagens sobre itens produzidos em massa. Se tiver uma perícia que lhe permite reparar um item que criou, você pode fazê-lo na metade do tempo normal. Quando determinar a dureza, Pontos de Vida e jogadas de resistência deu um item que você criou, trate o nível deste item como se ele fosse 2 superior. (Para mais sobre calcular estes valores, veja Quebrando Objetos na página 408.)



REGRAS TÁTICAS

8

REGRAS TÁTICAS

Embora muitos cidadãos comuns dos Mundos do Pacto passem suas vidas inteiras sem ver um combate, aventureiros e exploradores frequentemente tropeçam em situações onde uma pistola laser ou uma espada-serra é sua melhor opção, ou então podem se encontrar lutando por suas vidas em cima de um veículo. Combate e jogo tático são partes comuns do Starfinder Roleplaying Game e o capítulo a seguir explica como estas regras cruciais e abrangentes funcionam.

Desde descrições de alto nível sobre como o combate tático funciona no Starfinder e robustas segmentações de ações táticas a profundas explanações dos principais conceitos táticos e habilidades especiais, este capítulo contém tudo que você precisa sobre o jogo tático de Starfinder.

COMO O COMBATE FUNCIONA

O combate em Starfinder é cíclico. Após passos iniciais que começam uma batalha, cada personagem age em turno através de um ciclo regular de rodadas até o combate acabar. Independentemente de como ocorre, um combate segue esta sequência.

1. **Determinando o Estado de Alerta:** O MJ determina se algum combatente está surpreso quando o combate irrompe. PJs e PdMs normalmente fazem testes de Percepção para determinar se estão cientes de que uma luta começou.
2. **Determinando a Ordem de Iniciativa:** MJ e jogadores jogam testes de iniciativa para os personagens capazes de agir. Em combate, os personagens irão agir na ordem de seus resultados de iniciativa – também conhecido como suas contagens de iniciativa – do maior para o menor. Esta ordem é chamada de ordem de iniciativa.
3. **Rodada Surpresa:** Se algum personagem, mas não todos, estiver surpreso, o combate começa com uma rodada surpresa, durante a qual somente personagens que não estão surpresos podem agir e sua escolha de ações é limitada (veja Surpresa, abaixo). Após a rodada surpresa, se houver, o MJ e jogadores jogam testes de iniciativa para quaisquer personagens que ainda não tiverem jogado. O MJ insere estes personagens na ordem de iniciativa baseado em suas contagens de iniciativa.
4. **Primeira Rodada Normal de Combate:** Todos os personagens agem de acordo com a ordem de iniciativa. Todas as opções estão disponíveis para os combatentes quando eles agem, incluindo se mover e atacar.
5. **Continuando o Combate:** Após todos os personagens terem um turno, a próxima rodada normal de combate começa e os personagens agem novamente na ordem de iniciativa determinada para este combate. O passo 5 se repete até o combate acabar. Se um novo personagem entrar no combate, ele joga um teste de iniciativa para determinar sua contagem de iniciativa e o MJ o insere na ordem de iniciativa estabelecida.

Começando e Encerrando um Combate

O MJ determina quando um combate começa, frequentemente dizendo aos jogadores para jogarem testes de iniciativa. Enquanto houver inimigos para enfrentar ou ameaças diante das quais seja importante determinar quem age em qual ordem, os personagens são considerados em combate. Quando o MJ decidir que não há ameaças conhecidas remanescentes, o combate se encerra e a iniciativa não dita mais quando personagens podem agir. Quando as únicas criaturas remanescentes forem tão insignificantes que não representam uma ameaça real para os personagens do lado oposto, tal como inimigos com um ND menor ou igual que o nível médio dos PJs menos 4, o MJ pode decidir se os personagens ainda estão em combate. Veja Inimigos Significativos na página 242 para mais sobre como administrar isto.

Iniciativa

Quando um combatente entra em batalha, ele joga um teste de iniciativa para determinar quando irá agir em cada rodada de combate em relação aos outros personagens. Um teste de iniciativa é a jogada de um d20 à qual um personagem soma seu modificador de Destreza mais outros modificadores de talentos, magias e outros efeitos. O resultado do teste de iniciativa de um personagem é chamado de contagem de iniciativa. O MJ determina a ordem de iniciativa organizando a contagem de iniciativa dos personagens em ordem descendente. Durante o combate, os personagens agem na ordem de iniciativa, da maior contagem de iniciativa para a menor; suas ordens relativas normalmente permanecem a mesma ao longo do combate.

Se dois ou mais combatentes tiverem a mesma contagem de iniciativa, a ordem na qual eles agem é determinada por seus modificadores totais de iniciativa (o personagem com o maior modificador age primeiro). Se ainda permanecer um empate, cada um dos personagens empatados deve rolar um d20 e quem rolar maior age primeiro. Este método final para determinar qual personagem age primeiro é frequentemente chamado de "rolando desempate". Entretanto, se o MJ permitir, personagens cujos resultados de iniciativa empatarem podem decidir entre eles qual personagem age primeiro, baseado em estratégias e outros fatores táticos.

Um personagem joga para determinar sua contagem de iniciativa somente uma vez em cada combate. Mesmo que um personagem não possa realizar ações – por exemplo, se estiver sob o efeito da magia *conter pessoa* ou se estiver paralisado – o personagem retém sua contagem de iniciativa pela duração do encontro. A exceção é quando um personagem realiza uma ação que resulta na alteração de sua contagem de iniciativa (veja Adiar e Preparar uma Ação na página 249).

Quaisquer personagens que entrarem em combate após ele já ter começado jogam testes de iniciativa quando entram no combate. Então, o MJ os insere na ordem de iniciativa baseado em suas contagens de iniciativa.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Rodada de Combate

Cada rodada de combate representa 6 segundos no mundo do jogo e 10 rodadas formam 1 minuto de combate. Uma rodada normalmente permite que cada personagem envolvido em uma situação de combate possa agir. Cada vez que um personagem agir, na ordem normal de uma rodada, é chamada de seu turno.

A atividade de cada rodada de combate começa com o personagem com a maior contagem de iniciativa e prossegue para os personagens remanescentes na ordem de iniciativa. Quando chega o turno de um personagem na ordem de iniciativa, esse personagem executa todas suas ações da rodada. Para algumas exceções, veja Outras Ações na página 249; por exemplo, adiar pode alterar a ordem em que você realiza seu turno. De qualquer forma, em seu turno numa rodada de combate normal, um personagem pode executar uma ação completa ou um punhado de ações mais curtas (veja Ações em Combate na página 244 para mais detalhes sobre as ações que personagens podem realizar).

Quando as regras se referirem a uma "rodada completa", elas usualmente mencionam um período de tempo entre uma contagem de iniciativa em uma rodada até a mesma contagem de iniciativa na próxima rodada. Efeitos que duram um determinado número de rodadas acabam logo antes da mesma contagem de iniciativa na qual começaram. Portanto, se uma magia com uma duração de 1 rodada for conjurada na contagem de iniciativa 14, ela acaba logo antes da contagem de iniciativa 14 na rodada seguinte.

Surpresa

Quando um combatente começa, se um personagem não estiver ciente de seus oponentes, ele está surpreso. O MJ determina quais personagens estão cientes solicitando testes de Percepção ou outros testes relevantes. Combatentes surpresos sofrem penalidades até terem agido em combate.

QUEM ESTÁ SURPRESO?

Uma rodada surpresa ocorre se alguns, mas não todos, combatentes envolvidos em um combate não estiverem cientes de oponentes prestes a atacar. Algumas vezes todos os combatentes em um lado do combate estão cientes de seus oponentes, algumas vezes nenhum está e algumas vezes somente alguns estão. Algumas vezes, alguns combatentes em cada lado estão cientes enquanto o resto está surpreso. Quando puder se esgueirar e pegar seus inimigos de surpresa, você desfruta de uma poderosa vantagem. Esta é uma forma de personagens furtivos conseguirem igualar as chances quando encararem adversários com habilidades de combate superiores.

Se alguns combatentes, mas não todos, estiverem cientes de seus oponentes quando o combate irrompe, uma rodada surpresa ocorre antes da rodada normal de combate começar. Na ordem dos resultados de iniciativa dos personagens (maior para menor; veja Iniciativa acima), combatentes que iniciarem a batalha cientes de seus oponentes podem realizar uma ação padrão ou uma ação de movimento durante a rodada surpresa. Personagens também podem realizar ações rápidas durante a rodada surpresa.

Se nenhum ou todos os personagens estiverem cientes de seus oponentes, uma rodada surpresa não ocorre e o combate prossegue normalmente.

Combatentes Surpresos: Durante o combate, combatentes surpresos no início da batalha possuem a condição desprevenido (veja página 275). Como resultado, eles sofrem –2 de penalidade em suas Classes de Armadura. Após um personagem ficar ciente e ter agido, ele não está mais desprevenido por ter sido surpreendido.

PRINCÍPIOS DO COMBATE

Esta seção apresenta os principais termos e cálculos necessários para arbitrar os elementos mais básicos do combate: atacar e defender. Para uma segmentação completa de todas as ações que personagens podem realizar em combate, veja Ações em Combate na página 244.

QUEM EU POSSO ATACAR?

O combate normalmente ocorre em um mapa de batalha com quadrados de 2,5 centímetros, cada um representando uma área de 1,5 metros de lado, com miniaturas representando personagens e monstros. A maioria dos personagens e muitos monstros ocupam um único quadrado de 1,5 metros, embora algumas criaturas maiores ocupem vários quadrados. O espaço que um personagem ocupa normalmente é referido como seu quadrado, embora os termos "espaço" e "quadrado" possam ser utilizados intercambiavelmente. Veja Tamanho e Espaço na página 255 para mais informações.

Geralmente, você pode disparar uma arma à distância em um inimigo que enxerga no mapa de batalha, embora isto seja mais difícil quanto mais longe o inimigo estiver. Da mesma forma, você pode utilizar uma arma branca para atacar um inimigo em qualquer quadrado que ameaçar, que são os quadrados adjacentes a seu espaço, incluindo diagonalmente, embora você possa ser capaz de atacar criaturas mais distantes se tiver alcance. Veja Alcance e Quadrados Ameaçados na página 255 para mais detalhes.

JOGADA DE ATAQUE

Uma jogada de ataque representa sua tentativa de acertar seu oponente em corpo a corpo ou à distância em seu turno numa rodada. Quando realiza uma jogada de ataque, você rola um d20 e soma seu bônus de ataque (veja Ataques Corpo a Corpo e Ataques à Distância abaixo, bem como os quadros Bônus Básicos de Ataque e Dano na página 241). Também podem se aplicar vários outros bônus de características de classe, talentos e assim por diante. Se seu resultado igualar ou exceder a Classe de Armadura do alvo, você acerta e causa dano.

Ataques Corpo a Corpo

Quando realizar um ataque corpo a corpo, você utiliza uma arma branca para atingir um oponente em combate próximo. Seu bônus de ataque para um ataque corpo a corpo é igual a seu bônus base de ataque (determinado por sua classe e nível; veja Capítulo 4) + seu modificador de Força.

Ataques à Distância

Quando realizar um ataque à distância, você utiliza uma arma à distância para acertar um oponente à distância. Se estiver atacando com uma arma de arremesso, seu bônus de ataque à distância é igual a seu bônus base de ataque (determinado por sua classe e nível; veja Capítulo 4) + seu modificador de Força. Caso contrário, seu bônus de ataque à distância é igual a seu bônus base de ataque + seu modificador de Destreza.

Quando realizar um ataque à distância, você também pode sofrer uma penalidade por disparar ou arremessar sua arma além da distância listada em seu alcance ideal (veja Distância e Penalidades na página 245).

Erros e Acertos Automáticos

Um 1 natural (o d20 mostra um 1) em uma jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (o d20 mostra um 20) é sempre um acerto. Um 20 natural também é um possível acerto crítico, que poderia causar mais dano (veja Acertos Críticos na página 245).

CLASSE DE ARMADURA (CA)

Sua Classe de Armadura (CA) representa o quão difícil é para oponentes atingirem um golpe sólido em você. Sua Classe de Armadura (CA) é o resultado mínimo na jogada de ataque que um oponente precisa para te acertar e causar dano. A Classe de Armadura é dividida em duas categorias: Classe de Armadura de Energia (CAE) e Classe de Armadura Cinética (CAC). Qualquer referência a Classe de Armadura, incluindo bônus e penalidades, se aplica à CAE e à CAC, exceto se especificado o contrário.

Sua CAE e CAC são primariamente determinadas por seu bônus de armadura (frequentemente proveniente da armadura que você veste) mais seu modificador de Destreza. Calcule sua CAE e CAC utilizando a seguinte fórmula: 10 + o bônus de CAE ou CAC de sua armadura (o que for apropriado) + seu modificador de Destreza.

A maioria das armaduras fornece bônus separados para CAE e CAC. Entretanto, as condições de algumas armaduras lhe impedem de utilizar seu bônus de Destreza total. Vários outros bônus também podem se aplicar por características de classe, talentos, circunstâncias especiais e assim por diante. Para mais informações sobre bônus, veja a página 266.

Classe de Armadura de Energia (CAE)

Sua Classe de Armadura de Energia (CAE) representa suas defesas contra ataques que causam dano somente como resultado de algum tipo de energia (tal como dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). Quando o ataque de um oponente for causar somente dano de energia (se utilizando, por exemplo, uma pistola laser), o resultado da jogada de ataque é comparado à sua CAE para determinar se ele lhe acerta ou não. Algumas armas e efeitos que utilizam magia ou tipos de energia exóticos também podem mirar sua CAE; a descrição da arma ou efeito diz se este é o caso.

Classe de Armadura Cinética (CAC)

Sua Classe de Armadura Cinética (CAC) representa suas defesas contra ataques que causam dano primariamente como resultado de um impacto físico. Isto geralmente inclui ataques que causam dano concussante, cortante ou perfurante (normalmente descritos como "ataques cinéticos"), bem como impactos de queda e dano de esmagamento ou constrição. Quando o ataque de um adversário for causar tal dano (se utilizando, por exemplo, uma faca-estrela), mesmo que também fosse causar dano de energia, o resultado da jogada de ataque é comparado à sua CAC para determinar se ele lhe acerta ou não.

DANO

Se seu ataque acertar, você causa dano. O dano reduz primeiro os Pontos de Estamina atuais do alvo e então seus Pontos de Vida (veja Ferimentos e Morte na página 250 para mais informações). Na maioria dos casos, o tipo de arma utilizado determina a quantidade de dano que você causa, embora especialização em grupos de armas similares (veja o talento Especialização em Armas na página 157) e outras habilidades possam aumentar essa quantidade. Algumas armas e habilidades podem acrescentar outros efeitos além de causar dano.

Modificador de Força

Quando acertar com uma arma branca ou de arremesso, some seu modificador de Força ao resultado de sua jogada de dano. Entretanto, não some seu modificador de Força ao dano de suas granadas e ataques à distância feitos com armas que não são de arremesso.

Multiplicando Dano

Algumas vezes você multiplica seu dano por algum fator, como em um acerto crítico (veja página 245). Neste caso, você não multiplica sua jogada de dano literalmente por este fator. Em vez disso, você rola o dano (somando todos os modificadores) a quantidade de vezes especificada e soma os resultados. Se multiplicar dano mais de uma vez, cada multiplicador se aplica ao dano original e não multiplicado. Portanto, dobrar dano duas vezes é equivalente a jogar o dano (somando todos os modificadores) três vezes – uma vez para o dano original e uma para cada duplicação.

Dano Mínimo

Se penalidades reduzirem o resultado de dano a menos de 1, um acerto ainda causa 1 de dano não-letal (veja Dano Não-letal na página 252).

Dano de Atributo

Certas criaturas e efeitos mágicos podem causar dano temporário ou permanente de atributo, que reduz um valor de atributo em particular e pode reduzir seu modificador, consequentemente afetando várias estatísticas e rolagens. Veja Dano de Atributo, Penalidades de Atributo, Dreno de Atributo e Níveis Negativos na página 252 para mais informações.

BÔNUS BÁSICOS DE ATAQUE E DANO

Para fácil referência, a seguir são apresentadas as fórmulas básicas para calcular bônus e dano de ataques à distância e bônus e dano de ataques corpo a corpo. Vários outros bônus de ataque e dano também podem se aplicar por características de classe, talentos, circunstâncias especiais e assim por diante. Para mais informações sobre bônus, veja a página 266.

Ataque Corpo a Corpo

Bônus base de ataque + modificador de Força

Dano Corpo a Corpo

Dano da arma + modificador de Força

Ataque à Distância

Bônus base de ataque + modificador de Destreza – qualquer penalidade de distância (veja página 245)

Ataque à Distância com uma Arma de Arremesso

Bônus base de ataque + modificador de Força – qualquer penalidade de distância (veja página 245)

Dano à Distância

Dano da arma

Dano à Distância com uma Arma de Arremesso

Dano da arma + modificador de Força

PONTOS DE ESTAMINA E PONTOS DE VIDA

Sempre que você sofrer dano, ele reduz primeiro seus Pontos de Estamina (PE). Qualquer dano sofrido além de seus Pontos de Estamina reduz seus Pontos de Vida (PV). Quando seus Pontos de Vida totais chegarem a 0, você cai inconsciente e está morrendo, e perde 1 Ponto de Determinação (PD) por rodada, a menos que seja estabilizado. Quando seus Pontos de Determinação chegarem a 0 e você fosse perder Pontos de Determinação adicionais por estar morrendo ou por qualquer outro motivo, você está morto. Por exemplo, se tiver 6 Pontos de Estamina e sofrer 9 de dano, seus Pontos de Estamina são reduzidos a 0, você perde 3 Pontos de Vida e todo dano subsequente reduz seus PV até você recuperar Pontos de Estamina. Veja Ferimentos e Morte na página 250 para mais informações.

JOGADAS DE RESISTÊNCIA

Quando for sujeito a algum efeito incomum, como aqueles impostos por algumas armas especiais e ataques mágicos, na maioria dos casos você pode tentar uma jogada de resistência (frequentemente chamada simplesmente de "jogada") para evitar ou reduzir o efeito. Quando tenta uma jogada de resistência, você rola um d20 e soma seu bônus base de resistência (determinado por sua classe e nível; veja Capítulo 4) e o modificador de um atributo associado (veja abaixo). Você também pode ter outras habilidades, talentos ou itens que modificam suas jogadas de resistência. Se seu resultado igualar ou exceder a Classe de Dificuldade (veja abaixo) da jogada de resistência, sua jogada de resistência é bem-sucedida.

Tipos de Jogadas de Resistência

Os três tipos de jogadas de resistência são Fortitude, Reflexos e Vontade.

Fortitude

Jogadas de resistência de Fortitude medem sua habilidade de suportar punição física ou ataques contra sua vitalidade e saúde. Aplique seu modificador de Constituição em suas jogadas de resistência de Fortitude.

Reflexos

Jogadas de resistência de Reflexos testam sua habilidade de se esquivar de ataques em área e situações inesperadas. Aplique seu modificador de Destreza em suas jogadas de resistência de Reflexos.

Vontade

Jogadas de resistência de Vontade medem sua resistência à influência e outros efeitos mágicos mentais. Aplique seu modificador de Sabedoria em suas jogadas de resistência de Vontade.

Jogadas de Resistência no Jogo

Esta subseção explica como determinar a dificuldade de uma jogada de resistência, o resultado de uma jogada de resistência bem-sucedida e outros elementos principais no jogo.

Classe de Dificuldade (CD)

Uma jogada de resistência contra um efeito tem uma Classe de Dificuldade (CD) determinada pelo efeito. Para a maioria das características de classe, a CD de um efeito que você criar é igual a 10 + metade de seu nível de classe + o modificador de seu atributo chave. Para magias, a CD é 10 + o nível da magia + o modificador de seu atributo chave. Veja a página 181 para encontrar a CD de propriedades especiais e efeitos de acertos críticos de armas. A descrição do efeito de um item normalmente lista a CD da jogada de resistência.

Fracassos e Sucessos Automáticos

Um 1 natural (o d20 mostra um 1) em uma jogada de resistência é sempre um fracasso. Um 20 natural (o d20 mostra um 20) em uma jogada de resistência é sempre um sucesso.

Abrindo Mão de uma Jogada de Resistência

Você pode voluntariamente abrir mão de uma jogada de resistência e prontamente aceitar o resultado de um efeito ou magia. Se tiver resistência a magia, você pode suprimir essa resistência para aceitar o resultado (embora fazê-lo seja uma ação padrão; veja página 335).

Sucessos

Se obtiver sucesso em uma jogada de resistência contra um efeito que não possui indicações físicas óbvias, você sente uma força hostil ou um formigamento de aviso, mas não consegue deduzir a natureza exata do ataque. Da mesma forma, se uma criatura especificamente mirada por um de seus efeitos obtiver sucesso em sua jogada de resistência, geralmente você sabe dizer que a criatura obteve sucesso. Você não sente quando criaturas obtêm sucesso em jogadas contra efeitos criados que não miram uma única criatura.

Terminologia de Jogadas de Resistência

Quando uma magia, item ou outro efeito descreve que permite uma jogada de resistência, ele normalmente inclui a seguinte terminologia para descrever o resultado de uma jogada de resistência bem-sucedida. Se ele não permite uma jogada de resistência, esta seção diz simplesmente "nenhum".

Anula

Isto significa que o efeito não tem impacto se você obtiver sucesso em sua jogada de resistência.

Desacredita

Uma jogada de resistência bem-sucedida lhe permite ignorar o efeito (isto usualmente se aplica somente a efeitos de ilusão).

Inofensivo

Normalmente apenas magias notam se são inofensivas. Tais magias normalmente são benéficas e não nocivas, mas se for declarado como alvo, você pode tentar uma jogada de resistência.

Metade ou Metade do Dano

Isto significa que o efeito causa metade da quantidade normal de dano se você obtiver sucesso em sua jogada de resistência.

Objeto

Efeitos que causam dano geralmente afetam objetos desapossados normalmente, mas não causam dano em objetos segurados ou apossados a menos que o efeito especifique isto. Efeitos que fazem algo diferente de causar dano afetam objetos somente se suas descrições especificarem (isto é comum somente com magias) ou se eles notarem "(objeto)" na descrição da jogada de resistência do efeito. O bônus de jogada de resistência total para Fortitude, Reflexos e Vontade de um objeto é igual ao nível de item do objeto (veja página 167). Um objeto que você estiver segurando ou vestindo utiliza seu bônus de jogada de resistência se for melhor do que o bônus de jogada de resistência do próprio objeto. Itens com um nível de item igual a 0 não recebem jogadas de resistência quando desapossados.

Parcial

Isto significa que o efeito tem um impacto reduzido se você obtiver sucesso em sua jogada de resistência. Um efeito reduzido ocorre conforme definido na descrição do efeito.

TESTES DE ATRIBUTO

Algumas vezes uma situação exigirá que você faça um teste de atributo: um teste de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Neste caso, simplesmente role um d20 e some o modificador do atributo associado. É possível que o modificador de um atributo seja negativo. Neste caso, subtraia essa quantia da rolagem de d20.

OUTROS TERMOS DE REGRA

Além dos princípios básicos de mecânicas e estatísticas de combate descritos acima, os seguintes termos e regras também são frequentemente utilizados em Starfinder, dentro e fora de combate.

Aliados e Inimigos

Algumas vezes uma habilidade visa ou requer um inimigo ou aliado, tal como a improvisação de emissário aviso de alerta. O MJ tem a palavra final sobre quem é inimigo ou aliado; você não pode declarar um de seus companheiros de grupo como um inimigo ou um inimigo como um aliado apenas para acionar uma habilidade especial.

Inimigos Significativos

O MJ pode e deve declarar que um adversário ineficaz não é ameaça o suficiente para contar como um inimigo para efeitos que lhe concedem um benefício quando você faz algo contra um inimigo ou tem um inimigo fazendo algo contra você. Por exemplo, o encorajamento inspirador de um emissário lhe permite restaurar Pontos de Estamina de um aliado próximo em perigo; se o último adversário remanescente for um robô em mau funcionamento que pode causar somente 1 de dano a cada rodada, o MJ deveria declarar que o robô não é um inimigo significativo, já que esse aliado poderia recuperar toda sua Estamina sem precisar descansar ou gastar Determinação, já que ele não está em perigo real. Geralmente, uma criatura com um ND menor ou igual que seu nível de personagem –4 não é um inimigo significativo.

Arredondar

Ocasionalmente, as regras podem lhe exigir que arredonde um resultado ou valor. Exceto se especificado o contrário, sempre arredonde para baixo. Por exemplo, se tiver que utilizar metade de 7, o resultado seria 3.

Empunhar Armas

Quando as regras referirem a empunhar uma arma, isso significa que você está segurando uma arma com o número correto de mãos e pode realizar ataques com ela. Por exemplo, se estiver segurando um armamento pequeno ou uma arma de uma mão com uma mão, você é considerado como empunhando a arma. Se estiver carregando um armamento longo ou uma arma branca de duas mãos com uma mão ou portando uma arma embainhada ou guardada no coldre, você não está empunhando essa arma.

Especialização em Armas

No 3º nível, todas as classes concedem especialização em grupos de armas, o que aumenta o dano causado com essas armas. Veja o talento Especialização em Armas na página 157 para mais detalhes.

Multiplicar Mais de Uma Vez

Quando tiver que multiplicar um valor ou rolagem mais de uma vez, os multiplicadores (×2, ×3 e assim por diante) não são multiplicados um pelo outro. Em vez disso, você os combina em um único multiplicador, com cada múltiplo extra adicionando 1 a menos do que seu valor ao primeiro múltiplo. Por exemplo, se você aplicar um multiplicador ×2 duas vezes, o resultado

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

é equivalente a multiplicar o valor por 3 (ou rolar o dano três vezes), não multiplicá-lo por 4.

Proficiência com Armas

A maioria das classes concede proficiência com armas brancas básicas e armamento pequeno. Classes orientadas para combate, tal como solariano e soldado, concedem proficiência com mais categorias de armas, conforme especificado na seção Proficiência com Armas de cada classe. Todos os personagens são proficientes com armas naturais que possam ter, tal como um ataque de garra ou mordida. Se utilizar uma arma com a qual não é proficiente, você sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque com essa arma e a CD para quaisquer jogadas de resistência contra efeitos especiais dessa arma também sofrem –4 de penalidade.

Proficiência com Armaduras

A maioria das classes concede proficiência com armaduras leves e classes mais orientadas para corpo a corpo, tal como soldados, concedem proficiência com armaduras pesadas. Se estiver vestindo uma armadura com a qual não é proficiente, você sofre –4 de penalidade em sua Classe de Armadura.

Armaduras Energizadas

Personagens podem adquirir proficiência com armaduras energizadas selecionando o talento Proficiência com Armaduras Energizadas (veja Capítulo 6) ou através de certas características de classe. Armaduras energizadas impõem desvantagens mais significativas a usuários que não são proficientes com elas do que outros tipos de armaduras. Se estiver vestindo uma armadura energizada com a qual não é proficiente, você sofre –4 de penalidade na Classe de Armadura, está sempre desorientado e desprevenido (veja página 275) e se move à metade de sua velocidade. Se a armadura tiver uma forma especial de movimento (tal como a velocidade de voo de uma plataforma de voo), você não pode utilizar essa forma de movimento.

Rerrolar e Rolar Duas Vezes

Algumas habilidades lhe permitem rerrolar uma rolagem de dado fracassada – normalmente uma jogada de ataque, de resistência ou teste de perícia. Exceto se uma habilidade especificar o contrário, você deve decidir usar uma rerrolagem assim que souber o resultado de sua primeira rolagem, mas antes do MJ dizer o resultado ou você declarar o uso de qualquer outra habilidade. Você pode usar o resultado rerrolado somente se ele for melhor que seu resultado original.

Também há habilidades que lhe permitem realizar duas rolagens para uma rolagem de dado específica e usar o melhor dos dois resultados. Estas habilidades requerem que você decida rolar duas vezes antes da rolagem de dado. Algumas habilidades lhe permitem forçar um adversário a rolar duas vezes e usar o pior dos dois resultados. Estas habilidades também devem ser anunciadas antes da rolagem de dado ser realizada.

Na maioria dos casos, uma vez que uma habilidade para rerrolar ou rolar duas vezes (ou forçar um adversário a rolar duas vezes) é aplicada, nenhuma outra habilidade similar pode ser aplicada a essa mesma rolagem de dado. Entretanto, há exceções. Se um personagem forçar um adversário a rolar duas vezes e usar o pior resultado, esse inimigo ainda pode aplicar a habilidade de rolar duas vezes e usar o melhor resultado. O reverso também é possível – contrapondo a vantagem de rolar duas vezes forçando o adversário a rolar duas vezes com o pior resultado. Em ambos os casos, as duas habilidades se anulam, resultando em uma única rolagem de dado sendo realizada. Esse dado não pode se beneficiar de uma habilidade que lhe permitiria uma rerrolagem.

AÇÕES EM COMBATE

As ações específicas que você pode executar em combate são detalhadas nesta seção. Para rápida referência, as ações específicas de combate são organizadas por seu tipo no quadro Ações em Combate.

TIPOS DE AÇÃO

Um tipo de ação essencialmente diz quanto a ação demora para ser executada dentro da janela de 6 segundos de uma rodada de combate. Há cinco tipos de ações: ações padrão, ações de movimento, ações rápidas, ações completas e reações.

Em uma rodada normal, você pode executar uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação rápida, ou em vez disso pode realizar uma ação completa. A maioria dos personagens raramente irá executar ações rápidas, embora usar uma habilidade especial ou característica de classe ocasionalmente seja uma ação rápida. Você pode usar sua ação padrão para executar uma ação de movimento ou uma ação rápida. Você também pode realizar uma reação a cada rodada, mesmo que não seja seu turno; entretanto, reações acontecem somente em resposta a certos acionamentos definidos. Há algumas outras ações que não se enquadram nos tipos normais de ação.

Principais Ações em Combate

As ações a seguir são comuns em combate e cruciais para maximizar a eficiência de seu personagem enquanto luta.

Ação Padrão

Executar uma ação padrão geralmente é o componente principal de seu turno. Mais comumente, você pode realizar um ataque, conjurar uma magia ou usar um poder especial.

Ação de Movimento

Executar uma ação de movimento lhe permite realizar ações táticas que, embora secundárias à sua ação padrão, ainda são fundamentais para seu sucesso. A ação de movimento mais comum é se mover até sua velocidade (veja Velocidade na página 255).

Ação Rápida

Executar uma ação rápida consome uma quantidade muito pequena de tempo e é usada somente em casos raros. Uma ação rápida comum é prostrar-se.

Ação Completa

Uma ação completa consome todo seu esforço durante seu turno, significando que, se escolher realizar uma ação completa, você não pode realizar qualquer outra ação padrão, de movimento ou rápida nesse turno. A ação completa mais comum é o ataque total.

Reação

Uma reação é uma ação especial que você pode executar mesmo se não for seu turno. Um ataque de oportunidade (veja página 248) é uma das reações mais comuns e é a única reação que um personagem pode realizar independentemente de sua classe. Sua classe ou outras habilidades especiais podem tornar outros tipos de reações disponíveis para você. Independentemente disso, reações sempre têm acionamentos que especificam quando você pode usá-las.

AÇÕES EM COMBATE

Ação Padrão
Ativar um item
Atacar (corpo a corpo ou à distância)
Conjurar uma magia
Concentrar para manter uma magia
Defesa total
Disparo de cobertura
Disparo de distração
Dispensar uma magia
Fintar
Lutar defensivamente
Manobra de combate
Usar uma habilidade especial

Ação de Movimento
Direcionar ou redirecionar um efeito
Levantar
Manipular um item
Mover-se sua velocidade
Passo cauteloso
Rastejar
Recarregar
Sacar ou embainhar uma arma

Ação Rápida
Prostrar-se
Trocar empunhadura

Ação Completa
Ataque total
Correr
Golpe de misericórdia
Investida
Lutar defensivamente
Recuar

Reação
Ataque de oportunidade

Outras Ações
Adiar
Gracejos em combate
Largar um item
Preparar uma ação
Utilizar uma perícia

Atividade Restrita

Em algumas situações, você pode ser incapaz de realizar todas suas ações (por exemplo, quando estiver paralisado pela magia *conter pessoa* ou estiver agindo na rodada surpresa do combate). A condição ou habilidade que restringe suas ações explica quais ações você pode ou não realizar. Independentemente disso, você não pode realizar uma ação completa quando estiver incapaz de realizar uma ação padrão, uma ação de movimento ou uma ação rápida.

AÇÕES PADRÃO

Uma ação padrão normalmente é a ação principal que você realiza a cada rodada, além da movimentação. Abaixo são apresentados exemplos de ações padrão.

Ativar um Item

Muitos itens mágicos e tecnológicos, tal como uma mão cibernética, não precisam ser ativados. Entretanto, certos itens precisam ser ativados para ter um efeito. Exceto se especificado o contrário, ativar tais itens é uma ação padrão.

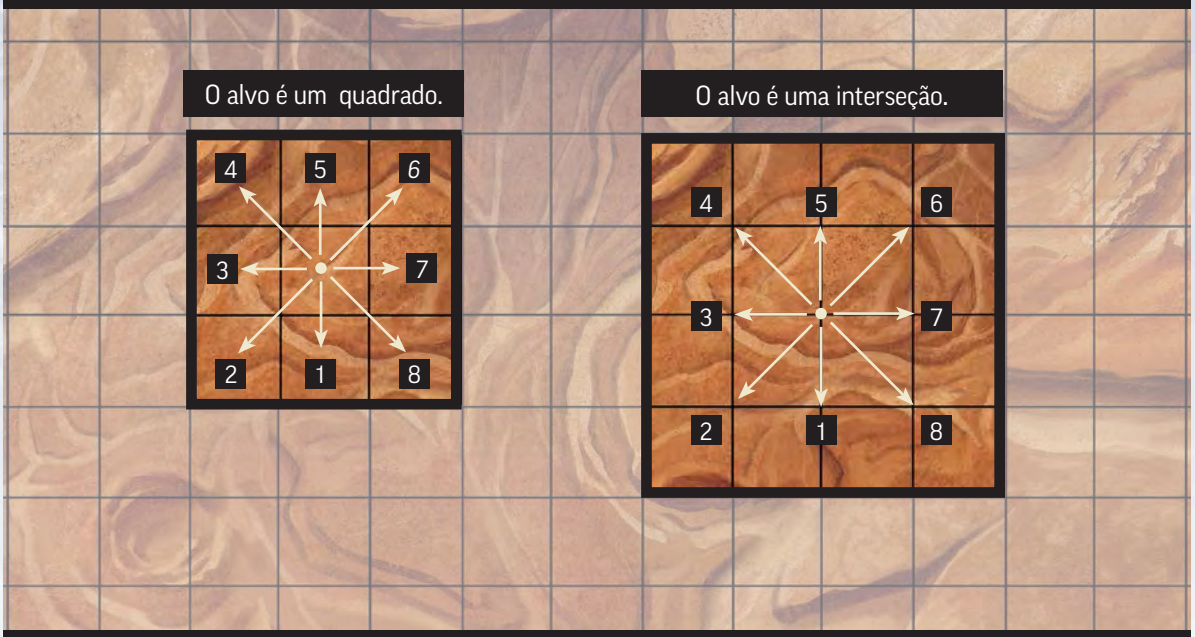
Atacar

Realizar um único ataque é uma ação padrão.

Ataques Corpo a Corpo

Com uma arma branca, você pode atingir qualquer oponente em um quadrado adjacente ao seu espaço. Você soma seu modificador de Força em suas jogadas de ataque corpo a corpo e em suas jogadas de dano.

ERRANDO COM UMA ARMA DE ARREMESSO



Role 1d8 para determinar onde uma arma de arremesso errada aterrissa.

Algumas armas brancas no Capítulo 7 têm a propriedade especial alcance, conforme indicado em suas descrições, e alguns monstros possuem alcance natural. Normalmente, um personagem ou monstro com alcance pode atacar qualquer adversário em seu alcance (veja Alcance e Quadrados Ameaçados na página 255 para mais detalhes).

Ataques à Distância

Com uma arma à distância, você pode atirar ou de alguma outra forma atacar um alvo que estiver dentro do alcance máximo da arma e em sua linha de efeito (veja página 272). Você soma seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque à distância, mas não em suas jogadas de dano à distância.

Ataques à Distância com uma Arma de Arremesso

Com uma arma de arremesso ou uma granada, você pode realizar um ataque à distância em um alvo que estiver dentro do alcance máximo da arma e em sua linha de efeito (veja página 272). Você soma seu modificador de Força em suas jogadas de ataque à distância com uma arma de arremesso e em suas jogadas de dano com armas com a propriedade especial arremesso. Não some seu modificador de Força em jogadas de dano com granadas.

Distância e Penalidades

O incremento de distância de uma arma à distância é listado com suas outras estatísticas (veja Capítulo 7). Se realizar um ataque com uma arma à distância a uma distância maior que o alcance listado, você sofre –2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque para cada incremento de distância completo entre você e o alvo além do primeiro (ou fração do mesmo).

Para a maioria das armas à distância, o alcance máximo são 10 incrementos de distância, ou 10 × o número listado no alcance da arma. Para armas de arremesso, o alcance máximo são 5 incrementos de distância. Algumas armas à distância possuem alcances máximos diferentes mas, se for o caso, suas descrições especificam seus alcances máximos.

Errando com uma Arma de Arremesso

Se você errar um ataque à distância com uma arma de arremesso, a arma aterrissa em um quadrado ou interseção de quadriculado aleatória conforme apropriado próximo de seu alvo. Para determinar onde ela aterrissa, role 1d8. Isto determina a direção errada inicial do arremesso, caindo antes com um 1 (antes do alvo em uma linha reta na direção do arremessador), e de 2 a 8 girando em torno da criatura ou interseção de quadriculado em sentido horário, conforme ilustrado no diagrama acima. Após ter determinado a direção errada do arremesso, role 1d4. O resultado significa a quantos quadrados de distância nessa direção a arma aterrissa.

Por exemplo, após errar um ataque à distância com uma granada, um jogador rola 1d8 com um resultado de 1. Isto indica que a granada cai na direção errada antes da interseção alvo. Então, o jogador rola 1d4 com um resultado de 2. Isto determina que a granada caia em uma interseção 2 quadrados à frente da interseção alvo.

Mirando uma Interseção de Mapa

Quando utilizar uma arma de arremesso que tiver um efeito em área, tal como uma granada, você mira uma interseção de quadriculado específica em um mapa tático de batalha, em vez de em uma criatura específica. Trate isto como um ataque à distância contra uma CA 5.

Acertos Críticos

Quando realizar uma jogada de ataque e tirar um 20 natural (o d20 mostra um 20), você acerta independentemente da CA de seu alvo. Se o resultado total de sua jogada de ataque alcançar ou exceder a CAE ou CAC do alvo (conforme apropriado para seu ataque), você também desfere um acerto crítico. Você rola seu dano duas vezes, cada vez com todos seus bônus usuais e incluindo qualquer dano adicional de habilidades especiais, e então soma as rolagens. Algumas armas infligem um efeito especial em um alvo de um acerto crítico além de causar o dobro de dano (veja página 182).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Se o resultado total de seu ataque for menor que a CA relevante de seu alvo, seu ataque ainda acerta em um 20 natural, mas causa dano normalmente.

Concentrar para Manter uma Magia

Algumas magias requerem concentração contínua para mantê-las ativas. Concentrar para manter uma magia é uma ação padrão (veja Duração na página 271 para mais informações sobre concentração).

Conjurar uma Magia

A grande maioria das magias requer pelo menos uma ação padrão para ser conjurada e algumas vezes mais que isso. Magias que levam mais de uma rodada para serem conjuradas requerem uma ação completa a cada rodada até serem completadas. Para mais informações sobre como magias funcionam, veja o Capítulo 10.

Conjurar Enquanto Ameaçado

Conjurar uma magia consome uma quantidade significativa de concentração, forçando-o a baixar suas defesas brevemente. Quando conjura uma magia, isso dá a alvos lhe ameaçando em corpo a corpo uma chance de realizar um ataque de oportunidade contra você (veja Ataques de Oportunidade na página 248), exceto se a magia especificar o contrário – normalmente é o caso de poucas magias com alcance de toque. Se este ataque de oportunidade acertar e lhe causar dano, você falha em conjurar a magia e perde o espaço de magia. Para mais informações sobre quadrados ameaçados, veja página 255.

Defesa Total

Você pode se defender como uma ação padrão. A partir do início desta ação, você recebe +4 de bônus em sua Classe de Armadura até o início de seu próximo turno. Você não pode combinar a ação defesa total com outras ações que aumentam sua CA, nem pode realizar ataques de oportunidade enquanto se beneficia de defesa total.

Disparo de Cobertura

Você pode usar sua ação padrão para realizar um ataque à distância que fornece cobertura para um aliado. Faça uma jogada de ataque à distância contra uma CA 15. Se acertar, você não causa dano, mas o alvo selecionado recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o próximo ataque de uma criatura em sua linha de efeito (veja página 272), desde que esse ataque ocorra antes de seu próximo turno.

Disparo de Distração

Você pode usar sua ação padrão para realizar um ataque à distância que distrai um adversário em sua linha de efeito. Faça uma jogada de ataque à distância contra uma CA 15. Se acertar, você não causa dano, mas o próximo aliado que atacar esse adversário recebe +2 de bônus de circunstância em sua próxima jogada de ataque, desde que esse ataque ocorra antes de seu próximo turno.

Dispensar uma Magia

Dispensar uma magia ativa é uma ação padrão (veja Duração na página 271 para mais informações sobre magias dispensáveis).

Fintar

Você pode usar sua ação padrão para fintar realizando um teste de Blefe. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus total de seu oponente na perícia Sentir Motivação ou 15 + 1,5 × o ND do oponente, o que for maior. Você não pode fintar uma criatura que não tiver um valor de Inteligência e não pode escolher 10 ou 20 (veja página 137 no Capítulo 5) em um teste de Blefe para fintar. Quando obtiver sucesso em fintar, você trata seu oponente como desprevenido para seu próximo ataque contra ele antes do final de seu próximo turno.

Lutar Defensivamente

Você pode lutar defensivamente quando atacar como parte de uma ação padrão. Se o fizer, você sofre –4 de penalidade em ataques realizados nessa rodada, mas recebe +2 de bônus na CA até o início de seu próximo turno.

Manobra de Combate

Como uma ação padrão, você pode tentar uma das seguintes manobras de combate. Para cada manobra, escolha um oponente em seu alcance (incluindo o alcance de sua arma, se aplicável) e então realize uma jogada de ataque corpo a corpo contra a CAC do alvo + 8. Os efeitos de um sucesso variam dependendo da manobra, conforme descrito abaixo.

Agarrar

Você segura o alvo no lugar. Você deve ter pelo menos uma mão livre para executar a manobra de combate agarrar. Seu alvo recebe a condição agarrado, significando que ele não pode se mover de seu espaço atual e sofre todas as penalidades até usar uma ação padrão para tentar a manobra de combate agarrar para lhe agarrar (impondo-lhe a condição agarrado) ou usar a tarefa escapar da perícia Acrobatismo para se livrar. Se o resultado de sua jogada de ataque igualar ou exceder a CAC do alvo + 13, o alvo fica imobilizado pela mesma duração e não pode realizar quaisquer ações que envolverem mover seus membros, exceto tentar escapar.

A condição agarrado ou imobilizado dura até o final de seu próximo turno, exceto se você renová-la em seu próximo turno com outra manobra de combate agarrar. A condição se encerra imediatamente se você mover-se para longe do alvo. Enquanto tiver pelo menos um alvo agarrado ou imobilizado, você não pode tentar agarrar novamente. As condições agarrado e imobilizado são detalhadas em Condições nas páginas 273 e 276.

Quando renovar a manobra agarrar, você pode remover um item do corpo do alvo que puder ser facilmente acessado, incluindo a maioria de suas armas e equipamentos (mas não uma armadura vestida). Fazer isso encerra sua manobra agarrar imediatamente.

Derrubar

Você derruba o alvo prostrado no chão. Um alvo no ar desce 3 metros em vez disso, ficando prostrado somente se isto o fizer cair ao chão. Um alvo em gravidade zero fica desestabilizado em vez disso. As desestabilizado e prostrado são detalhadas nas páginas 273 e 275.

Desarmar

Você derruba um item que o alvo está segurando no chão. Se tiver uma mão livre, você pode agarrar o item automaticamente com sua mão antes dele cair.

Empurrar

Você empurra o alvo 1,5 metros para trás, mais 1,5 metros adicionais para cada 5 em que o resultado de sua jogada de ataque exceder a CAC do alvo + 8. Se um obstáculo estiver no caminho, o alvo para nesse obstáculo e não se move além dele.

Fender

Você causa dano a um objeto segurado na mão de um alvo ou

acessível em seu corpo. O objeto deve ser alguma coisa que poderia ser facilmente pega com uma ação de movimento (veja Sacar ou Embainhar uma Arma na página 247). O dano é reduzido por uma quantidade igual à dureza do objeto (veja Quebrando um Objeto na página 409).

Reposicionar

Você muda a posição do alvo para uma localização diferente que ainda esteja em seu alcance e a até 1,5 metros de sua localização original. Você pode mover o alvo 1,5 metros adicionais para cada 5 em que o resultado de sua jogada de ataque superar a CAC do alvo +8, mas todo movimento deve permanecer dentro de seu alcance.Você não pode mover o alvo sobre um obstáculo.

Se reposicionar uma criatura como uma ação completa, você pode se mover uma distância igual à distância em que reposicionou seu alvo (até sua velocidade), arrastando o alvo junto com você.

Trapacear

Você realiza um ataque incomum para atrapalhar brevemente o alvo. Trapacear pode ser jogar areia nos olhos do alvo, enfiar uma pedra em suas engrenagens ou qualquer outra ação improvisada com o intuito de deixar seu oponente em desvantagem. Seu alvo fica abalado, cego, desorientado, emaranhado, enjoado ou surdo (à sua escolha) por 1 rodada, mais 1 rodada adicional para cada 5 em que o resultado de sua jogada de ataque exceder a CAC do alvo + 8 (veja Condições a partir da página 273 para mais informações sobre estas condições). O alvo pode remover a condição como uma ação de movimento. Trapacear normalmente é um ataque corpo a corpo, mas um MJ pode permitir que certas ações contem como trapacear à distância, caso esse em que você sofre –2 de penalidade em sua jogada de ataque para cada 1,5 metros entre você e o alvo.

Usar uma Habilidade Especial

Há três tipos de habilidades especiais: extraordinária, similar a magia e sobrenatural. Habilidades especiais frequentemente carregam as abreviações entre parênteses (Ex), (SM) ou (Sob) para indicar se são habilidades extraordinárias, similares a magia ou sobrenaturais. Algumas são contínuas, enquanto outras são ativadas pelo uso. Para mais detalhes, incluindo descrições de habilidades especiais específicas, veja a página 262.

Usar uma habilidade especial normalmente é uma ação padrão, exceto se for uma habilidade contínua ou se a habilidade especificar o contrário. Em casos raros, uma habilidade pode requerer uma ação completa ou uma ação de movimento para ser ativada. Na maioria dos casos, uma habilidade especial ativada pelo uso não pode ser ativada como uma ação rápida. Usar uma habilidade similar a magia normalmente provoca ataques de oportunidade (veja página 248), exceto se especificado o contrário.

AÇÕES DE MOVIMENTO

A maioria das ações de movimento não requer um teste, exceto se as circunstâncias forem mais difíceis do que o normal. Por exemplo, abrir uma porta normalmente não requer um teste, a menos que a porta esteja trancada. As ações a seguir são ações de movimento.

Direcionar ou Redirecionar um Efeito

Algumas tecnologias e magias lhe permitem redirecionar um efeito para novos alvos ou áreas. Redirecionar requer uma ação de movimento, exceto se a tecnologia ou magia especificar o contrário.

Levantar

Esta forma especial de ação de movimento lhe permite se levantar quando está prostrado.

Manipular um Item

Mover ou manipular um item normalmente é uma ação de movimento. Isto inclui pegar ou guardar um item armazenado, pegar um item no chão, mover um objeto pesado e abrir uma porta.

Mover-se sua Velocidade

A ação de movimento mais simples é se mover até sua velocidade (veja Velocidade na página 255 para mais informações). Muitos movimentos fora do padrão também são cobertos por esta ação, incluindo escalada e natação (utilizando a perícia Atletismo ou sua velocidade natural de escalar ou nadar, se houver), escavação (utilizando sua velocidade natural de escavar, se houver) ou voo (utilizando a perícia Acrobatismo se você tiver acesso a *voo* ou uma velocidade natural de voo). Veja Tipos de Movimento Adicionais na página 258 para mais detalhes.

Passo Cauteloso

Você pode cuidadosamente realizar um passo de 1,5 metros como uma ação de movimento. Este movimento não provoca ataques de oportunidade (veja página 248), mesmo se você estiver saindo de um quadrado ameaçado (veja página 255).

Rastejar

Você pode rastejar 1,5 metros como uma ação de movimento. Um personagem rastejando é considerado prostrado.

Recarregar

Exceto se especificado o contrário, recarregar é uma ação de movimento que inclui pegar munição que você tenha prontamente disponível. Algumas armas requerem ações diferentes para recarregar; veja a descrição da arma.

Sacar ou Embainhar uma Arma

Sacar uma arma para poder utilizá-la em combate ou guardá-la para ter uma mão livre requer uma ação de movimento. Esta ação inclui ativar ou desativar uma arma. Isto também se aplica a objetos similares a armas que estejam facilmente acessíveis, tal como controles remotos e a maioria das ferramentas ou sensores que você pode carregar e utilizar com uma mão. Se sua arma ou objeto similar a arma estiver guardado em uma mochila ou de alguma forma fora de alcance, você deve primeiro pegá-lo como um item guardado antes de utilizá-lo (veja Manipular um Item abaixo).

Exceção: Se tiver um bônus base de ataque de +1 ou maior, você pode sacar ou embainhar uma arma ou objeto similar a arma e mover-se até sua velocidade como única ação de movimento.

AÇÕES RÁPIDAS

Comumente, você não irá usar uma ação rápida, mas ocasionalmente precisa executar uma ação que é significativamente menos exigente do que uma ação de movimento. Algumas perícias usam ações rápidas, mas habilidades especiais quase nunca são ações rápidas.

Prostrar-se

Prostrar-se é uma ação rápida que te deixa prostrado em seu espaço.

Trocar Empunhadura

Trocar sua empunhadura em uma arma, como trocar de brandir

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

uma arma de duas mãos com ambas as mãos para segurá-la em uma única mão, é uma ação rápida.

AÇÕES COMPLETAS

Uma ação completa requer seu turno inteiro para ser completada. Se realizar uma ação completa, você não pode realizar suas ações padrão, de movimento e rápidas. As ações a seguir são ações completas.

Ataque Total

Você pode gastar uma ação completa para realizar dois ataques, cada um com –4 de penalidade nas jogadas de ataque. Estes ataques podem ser realizados com a mesma arma ou com armas diferentes, embora certas armas possuam uma velocidade de disparo tão lenta que não podem atirar mais de uma vez em uma rodada, mesmo com um ataque total. Estas armas possuem a propriedade especial desajeitada (veja página 181).

Certas armas possuem ataques totais especiais individualizados. Por exemplo, algumas armas possuem um modo de ataque automático total. Algumas vezes, ataques totais especiais, como a característica de classe devastação do soldado, requerem treinamento especializado para receber seus benefícios.

Correr

Você pode correr como uma ação completa. Quando corre, você pode se mover até quatro vezes sua velocidade em linha reta. Você recebe a condição desprevenido e não pode correr se tiver que atravessar terreno difícil ou não puder ver aonde está indo. Correr provoca ataques de oportunidade (veja abaixo). Você pode correr por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Veja a página 258 para informações sobre correr longas distâncias.

Golpe de Misericórdia

Como uma ação completa, você pode desferir um ataque especial chamado de golpe de misericórdia em um oponente indefeso adjacente. Você acerta automaticamente e causa um acerto crítico. Se o alvo sobreviver ao dano, ele deve obter sucesso em uma jogada de resistência de Fortitude (CD = 10 + seu nível ou ND) ou morre. Entretanto, se o alvo for imune a acertos críticos, o golpe de misericórdia não causa dano ou efeitos críticos, nem força o alvo a obter sucesso em uma jogada de resistência para não morrer.

Investida

Investir é uma ação completa que lhe permite se mover até o dobro de sua velocidade e realizar um ataque corpo a corpo ao final de seu movimento. Você pode sacar uma arma durante um ataque de investida se seu bônus base de ataque for pelo menos +1.

Investir tem algumas restrições sobre como você pode se mover. Você deve se mover pelo menos 3 metros (2 quadrados) e todo o movimento deve ser exatamente em direção ao oponente designado, embora movimento diagonal seja permitido. Você deve ter caminho livre até o oponente e deve se mover para o espaço mais próximo de seu quadrado em que puder atacar o oponente. Se este espaço estiver ocupado ou bloqueado, você não pode investir. Se qualquer linha entre seu espaço inicial ao final passar através de um quadrado que impede ou atrasa movimento (como um terreno difícil) ou contém uma criatura (mesmo um aliado), você não pode investir. Se não tiver linha de visão (veja página 272) para o oponente no início de seu turno, você não pode investir contra ele.

Atacar em uma Investida: Após se mover, você pode realizar um único ataque corpo a corpo. Você sofre –2 de penalidade na jogada de ataque e –2 de penalidade em sua CA até o início de seu próximo turno. Você não pode se mover após realizar o ataque. Algumas classes, incluindo solariano e soldado, concedem habilidades que modificam ataques realizados em investidas.

Lutar Defensivamente

Você pode lutar defensivamente quando atacar como uma ação completa. Se o fizer, sofre –4 de penalidade em todos os ataques nessa rodada (além das penalidades normais por um ataque total) para receber +2 de bônus em sua CA até o início de seu próximo turno.

Recuar

Recuar de combate corpo a corpo é uma ação completa. Quando recua, você pode se mover até o dobro de sua velocidade. O quadrado em que você inicia não é considerado ameaçado por qualquer oponente que você puder ver, portanto, nenhum inimigo visível recebe um ataque de oportunidade quando você se move desse quadrado. Inimigos não percebidos ainda recebem ataques de oportunidade contra você e você não pode recuar do combate se estiver cego e não tiver outros sentidos precisos (como percepção às cegas).

Se durante o processo de recuo você se mover de um quadrado ameaçado diferente do quadrado em que iniciou o recuo, inimigos podem realizar ataques de oportunidade normalmente. Veja Ataque de Oportunidade abaixo para mais informações.

REAÇÕES

Reação é uma ação especial que você pode realizar mesmo que não seja seu turno, mas somente após um acionamento definido e concreto. Você não pode usar uma reação antes da primeira vez que agir em um combate. Você pode realizar somente uma reação a cada rodada; você recupera sua reação no início de seu turno.

Exceto se suas descrições especificarem o contrário, reações puramente defensivas interrompem a ação acionadora; resolva a reação primeiro, então continue resolvendo a ação acionadora. Caso contrário, resolva a reação imediatamente após a ação acionadora.

Você recebe acesso à maioria das reações através de talentos, itens e características de classe, mas um ataque de oportunidade é uma reação que é universalmente disponível a todos os personagens.

Ataque de Oportunidade

Um ataque de oportunidade é um ataque corpo a corpo especial que você pode realizar contra um alvo ameaçado (normalmente um oponente adjacente) mesmo que não seja seu turno. Veja Alcance e Quadrados Ameaçados na página 255 para mais detalhes sobre ameaçar. Você pode usar sua reação para realizar um ataque de oportunidade contra um oponente em qualquer destes três casos.

- Quando ameaçar um espaço e o oponente se mover para fora desse espaço de outra forma que não seja um passo cauteloso (veja página 247) ou a ação recuar (veja acima), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo a corpo contra o oponente.
- Quando o oponente em um espaço que você ameaça realizar um ataque à distância, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo a corpo contra o oponente.
- Quando o oponente em um espaço que você ameaça conjurar uma magia ou usar uma habilidade similar a magia, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo a corpo contra o oponente. Entretanto, algumas magias ou habilidades

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

#1: Altronus pode se aproximar desta forma seguramente sem provocar ataques de oportunidade, já que ele não atravessa um quadrado ameaçado pelo ksarik (que tem 3 metros de alcance) ou pelo goblin.

#2: Se Altronus se aproximar desta forma, ele provoca dois ataques de oportunidade, já que atravessa um quadrado que ambas as criaturas ameaçam.

#3: Navasi se move para longe com a ação recuar. Como resultado, o primeiro quadrado que ela sai não é ameaçado e ela pode se mover para longe do goblin seguramente, mas quando sai do segundo quadrado, provoca um ataque de oportunidade do ksarik (que tem 3 metros de alcance). Ela poderia, em vez disso, limitar seu movimento para um passo cauteloso, como uma ação de movimento, e evitar provocar quaisquer ataques de oportunidade.

similares a magia especificam em suas descrições que elas não provocam ataques de oportunidade, portanto, tenha certeza de que o inimigo provocou sua reação antes de você realizá-la.

Ataques de oportunidade sempre são resolvidos antes das ações acionadoras. Você não sofre a penalidade na jogada de ataque quando realizar um ataque de oportunidade na mesma rodada em que realizar um ataque total, mas sofre quaisquer outras penalidades que normalmente se aplicariam a seus ataques. Realizar um ataque de oportunidade não afeta sua habilidade de realizar ataques normalmente quando for seu turno.

OUTRAS AÇÕES

As ações a seguir são importantes, mas usadas com menos frequência.

Adiar

Se não tiver certeza do que fazer em seu turno, você pode adiar uma ação até outros personagens realizarem seus turnos. Você deve declarar que está adiando antes de realizar quaisquer ações em seu turno (isto não requer gastar qualquer de suas ações). Após qualquer criatura realizar seu turno na ordem de iniciativa, você pode encerrar o adiamento e realizar seu turno. Isto altera sua contagem de iniciativa para a contagem de iniciativa atual pelo restante do combate. Se tiver usado uma reação em seu turno anterior e então escolher adiar, você ainda recupera sua reação no início de seu turno original, não quando realizar suas ações adiadas.

Gracejos de Combate

Embora tentar convencer alguém a utilizar uma perícia requeira ações, gracejos e zombarias são uma marca de histórias de fantasia científica e o jogo não fluiria naturalmente se você pudesse falar somente em sua ordem de iniciativa. Portanto, você pode falar uma quantidade que faça sentido, à escolha do MJ, sem gastar qualquer uma de suas ações, mesmo que não seja seu turno.

Largar um Item

Você pode largar qualquer item ou itens que estiver segurando em seu quadrado ou em um quadrado adjacente a qualquer momento sem gastar quaisquer ações.

Preparar uma Ação

Usando uma ação padrão, você pode se preparar para realizar uma ação quando um acionamento determinado ocorrer. Decida se a ação será padrão, de movimento ou rápida e qual o acionamento. Você pode realizar a ação escolhida quando o gatilho ocorrer. Isto altera sua contagem de iniciativa para a contagem de iniciativa atual pelo restante do combate. Se tiver usado uma reação em seu turno anterior e então escolher preparar uma ação, você ainda recupera sua reação no início de seu turno original, não quando realizar sua ação preparada.

Se sua ação preparada for puramente defensiva, como escolher a ação defesa total se um adversário que você está encarando atirar em você, isso ocorre logo antes do evento que a acionou. Se a ação preparada não for uma ação puramente defensiva, como atirar em um adversário que atirar em você, ela acontece imediatamente após o evento acionador. Se chegar a seu próximo turno e ainda não tiver executado a ação preparada, você não a executa a ação preparada (embora possa preparar a mesma ação novamente).

Utilizar uma Perícia

Como utilizar perícias em circunstâncias diferentes, utilizar uma perícia em combate normalmente (mas não sempre) requer usar uma ação padrão. A ação requerida para utilizar uma perícia depende da perícia e da tarefa específica que você estiver tentando realizar. As descrições das perícias no Capítulo 5 detalham várias tarefas comuns para cada perícia e quais tipos de ações elas requerem, se houver.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

FERIMENTOS E MORTE

Seus Pontos de Vida (PV) medem quão difícil é matar você. Não importa quantos Pontos de Vida perca, você não é prejudicado de qualquer forma até seus Pontos de Vida (PV) caírem a 0. Além disso, você tem Pontos de Estamina (PE) que funcionam como Pontos de Vida, mas que se reabastecem muito mais facilmente, e possui também Pontos de Determinação (PD), os quais você pode usar para se manter longe das portas da morte. Veja a página 22 para mais sobre Pontos de Determinação.

SOFRENDO DANO

A forma mais comum de seu personagem se ferir é sofrendo dano e perdendo Pontos de Estamina ou Pontos de Vida.

Pontos de Estamina

Pontos de Estamina representam a habilidade de transformar um golpe sério em um menos grave ou a capacidade de ignorar para alguns ataques por pura tenacidade. Eles agem como um amortecedor que absorve dano antes de começar a exaurir seus Pontos de Vida. Quando sofre dano, você perde Pontos de Estamina primeiro, então subtrai qualquer dano restante de seus Pontos de Vida. Se uma criatura não tiver Pontos de Estamina, o dano é subtraído diretamente de seus Pontos de Vida.

Pontos de Vida

Pontos de Vida medem sua habilidade de sofrer punição física e continuar de pé. Ficar sem Pontos de Vida pode ser mortal.

Efeitos de Dano de Pontos de Vida

Dano não lhe afeta até seus Pontos de Vida atuais chegarem a 0. Se sofrer dano em seus Pontos de Vida igual ou maior aos Pontos de Vida que tiver remanescentes, você é reduzido a 0 PV, cai inconsciente e está morrendo (veja abaixo). Se estiver sem Pontos de Vida, não importa quantos Pontos de Estamina você recupere posteriormente (veja Recuperando Pontos de Estamina na página 251). Você não pode ser reduzido a menos que 0 PV (entretanto, veja Dano Maciço abaixo).

Por exemplo, suponha que Navasi tenha 17 PV e 1 PE. Ela sofre 12 de dano, fica com 6 PV e 0 PE e pode agir normalmente. No próximo turno do inimigo, esse inimigo causa 15 de dano a ela, reduzindo Navasi a 0 PV. Navasi cai inconsciente e está morrendo.

Dano Maciço

Se sofrer dano de um único ataque que lhe reduzir a 0 PV e houver dano remanescente, você morre instantaneamente se o dano for igual ou maior que seus Pontos de Vida máximos. Se sofrer dano de um único ataque igual ou maior que seus Pontos de Vida máximos enquanto tiver 0 PV, você morre.

Suponha que Navasi tenha um máximo de 22 PV, mas atualmente tem 5 PV e 0 PE. Ela sofre 30 de dano de um inimigo. Navasi é reduzida a 0 PV, com 25 de dano remanescente. Já que este dano é maior que seus Pontos de Vida máximos, Navasi morre.

MORRENDO

Se seus Pontos de Vida chegarem a 0, você está morrendo. Você imediatamente cai inconsciente e não pode realizar ações.

Morrendo, você perde 1 Ponto de Determinação por rodada ao final de seu turno. (Se seus Pontos de Vida chegaram a 0 durante seu turno, como por um ataque de oportunidade que você provocou, você não perde um Ponto de Determinação até o final de seu próximo turno.) Isto continua até você morrer ou estabilizar (veja Estabilizando abaixo).

MORTO

Quando seus Pontos de Vida totais forem 0, se você não estiver estável e não tiver Pontos de Determinação remanescentes mas fosse perder Pontos de Determinação por qualquer razão, você está morto. Se tiver 0 PD quando for reduzido a 0 PV, você tem 1 rodada para ser curado ou estabilizado. Se não tiver sido curado ou estabilizado ao final de seu turno na próxima rodada, você está morto (veja a página 276 para mais detalhes sobre a condição morto).

Você também pode morrer sofrendo dano de atributo ou dreno de atributo igual a seu valor de Constituição ou tendo uma quantidade de níveis negativos igual a seu nível de personagem (veja Dano de Atributo, Penalidades de Atributo, Dreno de Atributo e Níveis Negativos na página 252).

Por fim, certos tipos de magia e tecnologia poderosos podem restaurar um personagem à vida, como a magia *cura mística* de 4º nível ou a magia *reviver os mortos*.

Morte de Monstros e PdMs

A maioria dos monstros e PdMs não possuem Pontos de Determinação, portanto, ferimentos e morte funcionam diferente para eles. Um monstro ou PdM reduzido a 0 PV está morto, exceto se o último dano que ele sofrer for dano não-letal (veja página 252), sendo que nesse caso ele fica inconsciente. Se for importante saber exatamente quando um monstro morre, como se você pretender capturar a criatura viva, o MJ pode decidir que um monstro reduzido a 0 ou menos Pontos de Vida com dano letal morre em 3 rodadas, exceto se sofrer qualquer dano adicional ou receber cura. Se um monstro ou PdM tiver Pontos de Determinação, o MJ pode escolher se o monstro morre com 0 PV ou se utiliza as regras normais para morrendo e morte.

ESTABILIZANDO

Há algumas formas de estabilizar uma criatura morrendo, incluindo primeiros socorros, cura e gastar Pontos de Determinação. Uma vez estável, você não está mais morrendo e nem perde Pontos de Determinação, mas ainda tem 0 PV e permanece inconsciente.

Cura

Você pode estabilizar uma criatura morrendo e impedi-la de perder mais Pontos de Determinação com qualquer tipo de cura, como a magia *estabilizar*. Qualquer cura que elevar os Pontos de Vida de uma criatura morrendo para 1 ou mais a deixa consciente e completamente funcional novamente, como se ela nunca tivesse sido reduzida a 0 PV.

Estabilidade de Longo Prazo

Se estiver inconsciente e estável mas não possuir Pontos de Determinação para permanecer em combate, há uma chance de você eventualmente recuperar-se sozinho. Após 1 hora transcorrida, você deve realizar um teste de Constituição (veja Testes de Atributo na página 242). Se o resultado deste teste for 20 ou maior, você recupera 1 PV e fica consciente novamente. Se o resultado do teste for pelo menos 10 mas menos que 20, você

não recupera Pontos de Vida, mas permanece estável e deve fazer outro teste de Constituição 1 hora depois. Se o resultado do teste for 9 ou menor, você morre. Você deve continuar realizando um teste de Constituição uma vez por hora até recuperar a consciência ou morrer. Após 8 horas, se não tiver recuperado a consciência ou morrido, você recupera a consciência e 1 PV por nível de personagem, como se tivesse tido uma noite completa de descanso (veja Recuperando Pontos de Vida Naturalmente abaixo).

Se um curandeiro ou médico estiver lhe tratando enquanto você estiver inconsciente e estável, quem está lhe tratando pode realizar um teste de Medicina CD 15 a cada hora antes de você fazer seu teste de Constituição. Se o teste de Medicina for bem-sucedido, você recebe +2 de bônus em seu teste de Constituição e, se o resultado de seu teste de Constituição for menor que 10, você o trata como se o resultado fosse um 10.

RESULTADO DO TESTE	RESULTADO
20 ou maior	Cura 1 PV, recupera consciência
10–19	Permanece estável, faz novo teste em 1 hora
9 ou menor	Morre

Primeiros Socorros

Você pode estabilizar uma criatura morrendo e impedi-la de perder mais Pontos de Determinação com um teste bem-sucedido de Medicina CD 15.

Usando Pontos de Determinação

Se estiver morrendo e possuir Pontos de Determinação suficientes, você pode usá-los para se estabilizar. Se estiver estável, você pode usar Pontos de Determinação para recuperar consciência e permanecer em combate (veja abaixo).

Estabilizar

Se estiver morrendo e possuir Pontos de Determinação suficientes, você pode gastar um quarto do seu máximo de Pontos de Determinação (mínimo 1 PD, máximo 3 PD) em seu turno para se estabilizar imediatamente. Isto significa que você não está mais morrendo, mas permanece inconsciente e com 0 PV. Se não tiver Pontos de Determinação remanescentes, você não pode usar esta opção e continua a perder Pontos de Determinação conforme as regras normais para morrendo.

Permanecer em Combate

Se estiver estável e possuir Pontos de Determinação suficientes, ou se tiver ficado inconsciente por dano não-letal (veja página 252), você pode gastar 1 Ponto de Determinação no início de seu turno para recuperar 1 Ponto de Vida. Você não está mais morrendo, fica consciente imediatamente e pode agir normalmente no seu turno. Você pode gastar Pontos de Determinação para recuperar Pontos de Vida somente se estiver com 0 PV e estável, e não pode recuperar mais de 1 PV desta maneira. Você não pode gastar Pontos de Determinação para se estabilizar e permanecer em combate na mesma rodada.

SOFRENDO DANO MORRENDO OU ESTÁVEL

Enquanto estiver morrendo, se tiver Pontos de Estamina, qualquer dano que você sofrer ainda os reduzem primeiro. A primeira vez a cada rodada que você sofrer dano em Pontos de Vida (seja de um ataque ou por dano contínuo, tal como um efeito de sangramento), você perde 1 Ponto de Determinação. A qualquer momento posterior nessa rodada, se uma única fonte (como um ataque) causar dano em seus Pontos de Vida maior que metade mas menor que seus Pontos de Vida máximos, você perde 1 PD adicional. Como mencionado anteriormente, se fosse perder Pontos de Determinação mas não possuir PD remanescentes, você morre instantaneamente. Se sofrer dano igual ou maior que seus Pontos de Vida máximos de um único ataque, você também morre instantaneamente.

Se sofrer dano enquanto estiver inconsciente ou estável, você fica morrendo novamente e não está mais estável.

CURA

Após sofrer dano, você pode recuperar Pontos de Vida através de cura natural, cura mágica ou cura tecnológica. Você não pode recuperar mais Pontos de Vida que seus Pontos de Vida máximos.

Recuperando Pontos de Estamina

Você pode recuperar todos seus Pontos de Estamina gastando 1 PD e descansando por 10 minutos ininterruptos. Após uma noite completa de descanso (8 horas de sono ou mais), você recupera seus Pontos de Estamina automaticamente. Algumas habilidades especiais também lhe permitem recuperar Pontos de Estamina.

Recuperando Pontos de Vida Naturalmente

Com uma noite completa de descanso (8 horas de sono ou mais), você recupera 1 PV por nível de personagem. Qualquer interrupção durante seu descanso lhe impede de se curar nessa noite.

Se ficar de repouso completo por 24 horas, você recupera 2 PV por nível de personagem.

Cura Mágica e Tecnológica

Várias habilidades, dispositivos e magias podem restaurar Pontos de Vida ou aumentar a velocidade de recuperação de sua cura natural. Exceto se especificado o contrário, estes tipos de cura restauram somente Pontos de Vida, não Pontos de Estamina.

Limites de Cura

Você nunca pode recuperar mais Pontos de Vida do que perdeu ou elevar seus Pontos de Vida acima de seus Pontos de Vida máximos, nem pode recuperar mais Pontos de Estamina do que perdeu ou elevar seus Pontos de Estamina acima de seus Pontos de Estamina máximos.

Recuperando Dano de Atributo

Dano de atributo temporário é curado à razão de 1 ponto por noite de descanso (8 horas) para cada atributo afetado. Repouso completo por 24 horas restaura 2 pontos para cada atributo afetado. Dreno de habilidade não é curado naturalmente. Veja Dano de Atributo, Penalidades de Atributo, Dreno de Atributo e Níveis Negativos na página 252 para mais informações.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Certos efeitos, como campos de força, lhe concedem Pontos de Vida temporários. Estes Pontos de Vida são em somados a seus Pontos de Vida e Pontos de Estamina atuais, e qualquer dano que você sofrer é subtraído de seus Pontos de Vida temporários primeiro. Qualquer dano em excesso destes PV temporários reduz seus Pontos de Estamina (e então seus Pontos de Vida atuais) normalmente. Se o efeito que concede os PVs temporários acabar ou for neutralizado, quaisquer PVs temporários são perdidos.

Quando Pontos de Vida temporários são perdidos, eles não podem ser restaurados como os Pontos de Estamina ou Pontos

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

de Vida normais de um personagem, embora algumas fontes de Pontos de Vida temporários tenham suas próprias regras sobre como restaurar Pontos de Vida temporários perdidos.

DANO NÃO-LETAL

Dano não-letal representa ferimentos que podem nocauteá-lo em vez de matá-lo. Algumas armas causam somente dano não-letal, enquanto outras podem ser ajustadas para causar dano não-letal quando desejado. Você pode causar dano letal com uma arma não-letal e vice-versa.

Causando Dano Não-letal

A maioria dos ataques que causam dano não-letal funciona como quaisquer outros ataques e causam dano em seus Pontos de Estamina ou Pontos de Vida normalmente. Entretanto, quando dano não-letal fosse reduzi-lo a 0 ou menos Pontos de Vida, você é reduzido a exatamente 0 PV e cai inconsciente, mas fica estável em vez de morrendo.

Dano Letal com Arma que Causa Dano Não-letal

Você pode utilizar uma arma que causa dano não-letal para causar dano letal, mas sofre –4 de penalidade em sua jogada de ataque.

Dano Não-letal com Arma que Causa Dano Letal

Você pode utilizar uma arma que causa dano letal para causar dano não-letal, mas sofre –4 de penalidade em sua jogada de ataque.

DANO DE ATRIBUTO, PENALIDADES DE ATRIBUTO, DRENO DE ATRIBUTO E NÍVEIS NEGATIVOS

Os ataques ou efeitos nocivos de alguns monstros podem causar dano ou drenar diretamente um ou mais dos atributos de um personagem, ou podem impor níveis negativos. Se sofrer dreno de atributo ou níveis negativos, você pode não atender mais aos pré-requisitos de certos talentos ou habilidades e portanto ser incapaz de utilizá-los.

Dano de Atributo

Alguns monstros podem causar dano de atributo, que penaliza um ou mais de seus atributos. Isto pode se acumular rapidamente, portanto, acompanhe o total de dano total sofrido a cada atributo.

Para cada 2 de dano sofrido em um atributo, reduza seu modificador de atributo em 1 para perícias e outras estatísticas afetadas por esse atributo. Se o dano total em de seus atributos for igual a seu valor nesse atributo, você para de sofrer dano nesse atributo, mas cai inconsciente até que a quantidade de dano seja menor que seu valor. Entretanto, se sofrer dano de Constituição igual a seu valor de Constituição, você morre imediatamente.

Você se recupera de dano de atributo em cada atributo afetado à razão de 1 por dia. Magias como *restauração menor* também podem curar dano de atributo.

Reduções em seu modificador de atributo devido a dano de atributo afetam testes desse atributo e de perícias que utilizam esse atributo, assim como as CDs de magias e outras habilidades baseadas nesse atributo. Se tiver sofrido dano em seu atributo chave, você também perde 1 PD para cada 2 de dano que tiver sofrido nesse atributo. As seções abaixo descrevem outras rolagens afetadas pelo modificador reduzido.

Força: Jogadas de ataque baseadas em Força (normalmente corpo a corpo ou de arremesso) e jogadas de dano com armas baseadas em Força (normalmente armas brancas ou de arremesso).

Destreza: Classe de Armadura, jogadas de ataque baseadas em Destreza (normalmente à distância), testes de iniciativa e jogadas de Reflexos.

Constituição: Jogadas de Fortitude. Você também perde Pontos de Estamina igual a seu nível para cada 2 de dano sofrido em Constituição. Por exemplo, se for de 4º nível e sofrer 5 de dano de Constituição, você perde 8 PE.

Sabedoria: Jogadas de Vontade.

Penalidades de Atributo

Algumas vezes você pode sofrer uma penalidade em testes de atributo ou em um atributo, em vez de dano de atributo. Estas penalidades afetam seu modificador da mesma forma que dano, mas são temporárias e não podem lhe deixar inconsciente ou morrendo.

Dreno de Atributo

Mais severo que dano de atributo, o dreno de atributo reduz seu valor de atributo permanentemente. Perceba que isto afeta seu atributo diretamente em vez de penalizar seu modificador, portanto 1 de dreno de atributo altera seu modificador se seu valor de atributo original for par, mas não se for ímpar. Isto pode fazer você perder graduações de perícia junto de Pontos de Resolução, Pontos de Estamina e outros bônus recebidos por ter um atributo elevado. Se sofrer dreno de atributo no meio da batalha, o MJ poderia deixá-lo tratá-lo como dano até o final do combate e somente após ele recalcular suas estatísticas para não atrasar o jogo. Dreno de atributo não se recupera naturalmente, mas pode ser curado pela magia *restauração*.

Geralmente, se qualquer atributo for reduzido a 0 por dreno de atributo, você cai inconsciente. Se esse atributo for Constituição, em vez disso você morre imediatamente.

Níveis Negativos

Se tiver 1 ou mais níveis negativos, você sofre certas penalidades e pode até mesmo morrer. Para cada nível negativo que tiver, você sofre uma penalidade cumulativa de –1 em sua CA, jogadas de ataque (incluindo manobras de combate), jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícias. Além disso, você reduz seus Pontos de Estamina e Pontos de Vida totais e atuais em 5 para cada nível negativo que tiver. Você também é tratado como 1 nível menor para o propósito de variáveis dependentes de níveis (como conjuração) para cada nível negativo que tiver. Se for um conjurador, você não perde quaisquer espaços de magia como resultado de níveis negativos. Se seus níveis negativos igualarem seu nível de personagem total (ou ND, para monstros), você morre.

Níveis negativos são temporários, exceto se o efeito que os confere especificar que são permanentes. Se tiver níveis negativos temporários, você pode tentar uma jogada de resistência a cada dia para remover esses níveis negativos. A CD é a mesma que a CD do efeito que causou os níveis negativos. Se tiver níveis negativos de várias fontes, você deve fazer uma jogada de resistência separada para remover níveis negativos de cada fonte.

Se um efeito impuser níveis negativos permanentes, eles são tratados da mesma forma que níveis negativos temporários, mas você não recebe uma jogada de resistência a cada dia para removê-los. Níveis negativos permanentes podem ser removidos através de magias como *restauração*. Se morrer, níveis negativos permanentes permanecem mesmo após você ser restaurado à vida. Se seus níveis negativos permanentes igualarem seus níveis de classe totais (ou ND, para monstros) e você for trazido de volta à vida usando magias como *cura mística* e *reviver os mortos*, você permanece vivo por 3 rodadas, mas morre novamente se não se beneficiar da magia *restauração* ou efeito similar dentro deste tempo.

MODIFICADORES DE COMBATE

Diversos fatores podem influenciar o combate ou conceder modificadores em jogadas de ataque e outras estatísticas.

COBERTURA

Cobertura não necessariamente bloqueia sentidos precisos, mas torna mais difícil para inimigos lhe acertarem. Para determinar se o alvo tem cobertura contra seu ataque, escolha uma quina de seu quadrado. Se qualquer linha desta quina para qualquer quina do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou borda que bloqueia linha de efeito ou fornece cobertura, ou através de um quadrado ocupado por uma criatura, o alvo tem cobertura. Cobertura lhe concede +4 de bônus na CA e +2 de bônus em jogadas de Reflexos contra ataques que se originarem de um ponto do lado da cobertura diferente do seu. Note que efeitos de propagação podem se estender por quinas e anular estes bônus.

Cobertura e Ataques de Oportunidade

Se tiver cobertura em relação a um inimigo, ele não pode realizar um ataque de oportunidade contra você.

Obstáculos Baixos e Cobertura

Um obstáculo baixo (por exemplo, uma parede da metade de sua altura) fornece cobertura, mas somente contra criaturas a até 9 metros (seis quadrados). O atacante ignora a cobertura se estiver mais próximo da cobertura que seu alvo.

Cobertura Suave

Criaturas, mesmo inimigos, entre você e a fonte de um efeito fornecem cobertura contra ataques à distância, concedendo-lhe +4 de bônus na CA. Entretanto, cobertura suave não fornece bônus em jogadas de Reflexos, nem permite fazer um teste de Furtividade.

Cobertura Parcial

Se mais de metade de você estiver visível, seus bônus de cobertura são reduzidos para +2 na CA e +1 em jogadas de resistência de Reflexos.

Cobertura Aprimorada

Em alguns casos, como quando um alvo está escondido atrás de uma portícula de arma em um muro defensivo, a cobertura fornece bônus maiores na CA e jogadas de Reflexos. Em tais situações, os bônus normais na CA e jogadas de Reflexos são dobrados (para +8 e +4, respectivamente).

Cobertura Total

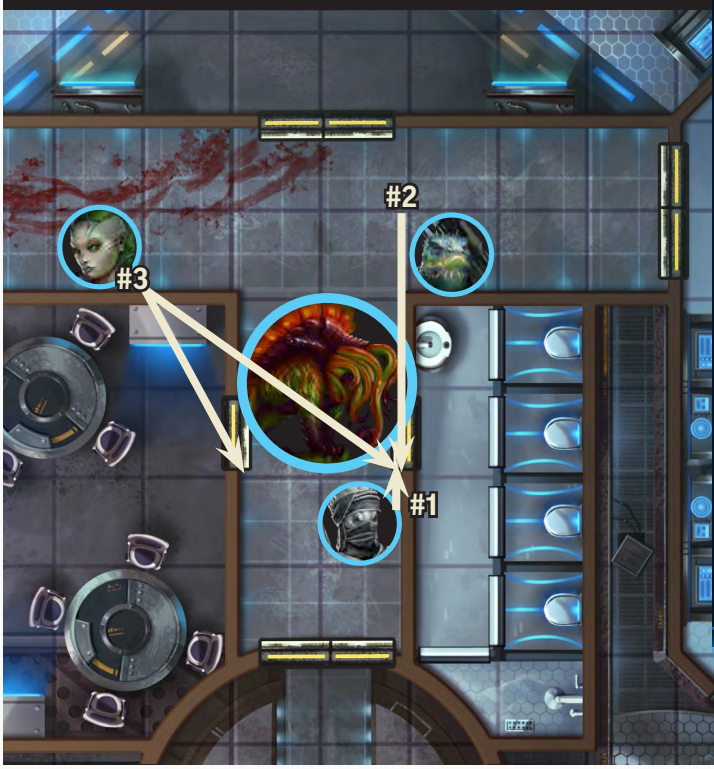
Se um inimigo não tiver linha de efeito até você (veja página 272), você tem cobertura total contra esse inimigo. Uma criatura não pode realizar um ataque contra um alvo que tem cobertura total.

FLANQUEANDO

Quando realizar um ataque corpo a corpo, você recebe +2 de bônus em jogadas de ataque se seu oponente estiver ameaçado (veja página 255) por outra criatura em sua borda ou quina oposta. Somente uma criatura que ameaça o oponente concede este bônus, e seu bônus por flanquear nunca pode ser maior que +2. Criaturas com um alcance de 0 metros não podem flanquear um oponente.

Quando estiver em dúvida se dois personagens que ameaçam um oponente estão o flanqueando, trace uma linha entre o centro dos dois atacantes. Se a linha passar através de bor-

COBERTURA



#1: Altronus está adjacente ao ksarik, e nada o impede de alcançá-lo. O ksarik não possui cobertura contra ele, mas ele também não possui cobertura contra o ksarik. Se Altronus realizar um ataque à distância contra o ksarik, provoca um ataque de oportunidade contra ele.

#2: Obozaya está adjacente ao ksarik, mas linhas de todas as quinas de seu quadrado atravessam ou passam pela borda de uma parede. O ksarik tem cobertura contra ela, e ela tem cobertura contra ao ksarik. Portanto, ela pode realizar um ataque à distância sem provocar um ataque de oportunidade do ksarik.

#3: Raia ataca à distância, e não importa qual quina ela escolha, algumas linhas atravessam uma superfície sólida, significando que o ksarik tem cobertura contra os ataques dela.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

FLANQUEANDO

#1: Altronus e Raia estão flanqueando o ksarik porque podem traçar uma linha até o outro que atravessa lados opostos do ksarik. Tanto Altronus quanto Raia recebem +2 de bônus em jogadas de ataque feitas contra o ksarik.

#2: Obozaya não está flanqueando o ksarik porque ela não traça nenhuma linha até Altronus ou Raia que atravessa os lados opostos do ksarik. Obozaya não pode traçar uma linha até Navasi, porque Navasi não está adjacente ao ksarik e não o ameaça.

#3: O ksarik possui alcance, portanto, ameaça Navasi. O goblin espacial e o ksarik flanqueiam Navasi, já que podem traçar uma linha entre eles que atravessa lados opostos do quadrado de Navasi. Se o ksarik não tivesse alcance até Navasi, nem ele nem o goblin espacial iriam flanqueá-la.

das ou quinas opostas no espaço do oponente, o oponente está flanqueado.

Exceção: Se uma criatura ocupar mais de um quadrado, ela recebe o bônus por flanquear se qualquer quadrado que ela ocupar for considerado para flanquear.

OCULTAÇÃO

Originada de fontes como fumaça densa e posição no campo de batalha, ocultação obscurece sentidos precisos e impõe uma chance de erro em ataques. Quando tiver ocultação, é difícil para inimigos lhe enxergarem claramente. Isto pode ser devido à sua posição no campo de batalha ou devido a outro efeito que torna mais difícil para inimigos lhe perceberem e acertarem com um ataque.

Para determinar se você possui ocultação para o ataque à distância de uma criatura, escolha uma quina do quadrado do inimigo. Se qualquer linha desta quina para qualquer quina de seu quadrado passar através, ou pela borda, de um quadrado que concede ocultação, você tem ocultação. Também utilize estas regras quando uma criatura realizar um ataque corpo a corpo contra um alvo que não estiver adjacente a ela.

Quando uma criatura realizar um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente, o alvo possui ocultação somente se seu espaço estiver inteiramente sob um efeito que concede ocultação.

Adicionalmente, alguns efeitos concedem ocultação contra todos os ataques, independentemente se qualquer ocultação interveniente existir.

Chance de Erro de Ocultação

Ocultação concede ao alvo de um ataque bem-sucedido uma chance de que o atacante na verdade tenha errado. Isto é chamado de chance de erro. Normalmente, a chance de erro por ocultação é 20%. Faça o ataque normalmente; se a criatura atacante fosse acertar, o alvo deve rolar um 20 ou menos em um d% (veja página 513) para evitar ser atingido. Múltiplas condições de ocultação não se acumulam.

Graus Variantes de Ocultação

Certas situações podem fornecer mais ou menos chance de erro do que a ocultação típica. Neste caso, o MJ determina o grau de ocultação de um personagem.

Ocultação Total

Se uma criatura tiver linha de efeito até você, mas não linha de visão (veja página 272), você tem ocultação total. Um inimigo não pode atacá-lo quando você tiver ocultação total, embora possa atacar um quadrado que ele imagine que você ocupa. Um ataque bem-sucedido em um quadrado ocupado por um inimigo com ocultação total tem chance de erro de 50% (em vez de 20%).

Ignorando Ocultação

Ocultação pode ser ineficaz. Luz fraca ou escuridão não fornecem ocultação contra criaturas com visão no escuro. Criaturas com visão na penumbra podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal.

PROSTRADO

Se estiver deitado no chão, você está prostrado. Quando prostrado, você sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque corpo a corpo. Você também recebe +4 de bônus em sua Classe de Armadura contra ataques à distância, mas sofre –4 de penalidade em sua CA contra ataques corpo a corpo. Se for derrubado em gravidade zero, você fica desestabilizado (veja página 274) em vez de prostrado.

MOVIMENTO E POSIÇÃO

Frequentemente é muito importante saber onde todas as criaturas envolvidas no encontro estão, bem como qual é o terreno e quais outros objetos estão presentes. As regras para movimento e posições funcionam melhor quando monitoradas utilizando um mapa de batalha e miniaturas. Um mapa de batalha normalmente é dividido em quadrados de 2,5 centímetros, cada um representando uma área de 1,5 metros de lado. Starfinder utiliza miniaturas de escala de 30 mm (significando que a miniatura de uma criatura de 1,8 metros de altura tem aproximadamente 30 mm de altura), disponível em **newordereditora.com.br** ou em sua loja preferida.

As regras abaixo englobam movimento em ambientes com condições normais de gravidade. Para mais sobre movimento em gravidade zero, veja a página 401.

TAMANHO E ESPAÇO

Criaturas possuem tamanhos diferentes e podem ocupar vários quadrados. O quadrado ou quadrados que uma criatura ocupa também são chamados de espaço da criatura. Ocasionalmente, objetos são definidos por estas mesmas categorias de tamanho.

Há nove categorias de tamanho e cada uma determina a quantidade específica de espaço que uma criatura ocupa. As categorias de tamanho são Miúdo, Diminuto, Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Imenso e Colossal.

Miúdo, Diminuto e Minúsculo

Estas criaturas ocupam menos de 1 quadrado de espaço. Isto significa que mais de uma dessas criaturas podem caber em um único quadrado. Uma criatura Minúscula normalmente ocupa um espaço de apenas 75 centímetros de lado, portanto, pode-se colocar quatro delas em um quadrado. Até 25 criaturas Diminutas ou 100 criaturas Miúdas podem caber em um único quadrado.

Pequeno e Médio

A maioria dos personagens dos jogadores são Pequenos ou Médios, e criaturas destas categorias de tamanho ocupam o espaço de um único quadrado de 1,5 metros.

Grande, Enorme, Imenso e Colossal

Criaturas destas categorias de tamanho ocupam mais de 1 quadrado de espaço. Veja a Tabela 8–1: Tamanho de Criaturas na página 256 para mais detalhes.

ALCANCE E QUADRADOS AMEAÇADOS

Seu alcance é a distância dentro da qual você pode atacar adversários em combate corpo a corpo. Se estiver empunhando uma arma branca ou de alguma forma for capaz de realizar um ataque corpo a corpo (ou seja, se tiver suas próprias armas naturais), você ameaça todos os quadrados nos quais pode realizar um ataque corpo a corpo, mesmo quando não for seu turno (a exceção são golpes desarmados – se estiver realizando golpes desarmados, você não ameaça outros quadrados). Geralmente, isso significa que você ameaça todos os quadrados adjacentes a seu espaço, incluindo diagonalmente. Um inimigo que realizar determinadas ações em um quadrado ameaçado provoca um ataque de oportunidade seu (veja página 248).

O alcance natural de uma criatura se refere a seu alcance em combate corpo a corpo quando não está empunhando uma arma com a propriedade especial alcance. Criaturas Pequenas e Médias têm um alcance natural de 1,5 metros. Quando empunhar uma arma com a propriedade especial alcance, você ameaça todos os quadrados que pode alcançar com sua arma. Isto normalmente aumenta o alcance de uma criatura Pequena ou Média para 3 metros. Para mais sobre a propriedade especial alcance, veja a página 180 no Capítulo 7.

Criaturas que ocupam um espaço de menos de 1 quadrado normalmente possuem um alcance natural de 0 metros, significando que elas não podem alcançar quadrados adjacentes, exceto se estiverem utilizando armas com a propriedade especial alcance. Elas devem entrar no quadrado de um oponente para atacar em corpo a corpo. Este movimento pode provocar um ataque de oportunidade desse oponente. Se necessário, você pode atacar em seu próprio quadrado, portanto, pode atacar tais criaturas normalmente. Como não têm alcance natural, elas não ameaçam os quadrados ao redor delas. Portanto, você pode passar por elas sem provocar ataques de oportunidade e elas também não podem flanquear inimigos.

Criaturas que ocupam mais de um quadrado de espaço normalmente possuem um alcance natural de 3 metros ou maior. Tais criaturas normalmente podem realizar um ataque de oportunidade contra você caso aproxime-se delas, já que é necessário entrar e se mover dentro de seu alcance antes de poder atacá-la. Você não provoca ataques de oportunidade se realizar um passo cauteloso para se aproximar. Quando empunhar uma arma com a propriedade especial alcance, tais criaturas aumentam seu alcance em 1,5 metros.

Se seu alcance for 3 metros, você ameaça o segundo quadrado de uma diagonal (isto é uma exceção à regra normal para calcular distância em uma diagonal; veja Diagonais na página 256 para mais informações). Se seu alcance for diferente de 3 metros, calcule a distância diagonal de seu alcance normalmente.

VELOCIDADE

Sua velocidade é o quão longe você pode se mover com uma única ação de movimento. Sua velocidade depende principalmente de sua raça e tipo de armadura, embora magias e equipamentos também possam impactá-la. Vestir uma armadura pesada ou carregar muita carga pode reduzir sua velocidade (veja Armaduras e Capacidade de Carga no Capítulo 7 para mais detalhes).

Se usar duas ações de movimento em uma rodada (algumas vezes chamado de "movimento dobrado"), você pode se mover até o dobro de sua velocidade. Se gastar sua rodada inteira correndo (usando a ação correr; veja página 248), você pode se mover até o quádruplo de sua velocidade.

A velocidade em terra de uma criatura se refere a quão longe ela se move pelo solo com seus apêndices. A maioria das criaturas Médias tem uma velocidade em terra de 9 metros (6 quadrados). Se uma criatura tiver velocidades de movimento adicionais, como uma velocidade de escalada ou de voo, estas velocidades são listadas separadamente em suas estatísticas (veja Tipos de Movimento Adicionais na página 258). Se uma regra rmencionar velocidade sem especificar um tipo de movimento, ela se refere a qualquer tipo de movimento que você estiver utilizando.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ESCALAS DE MOVIMENTO

Movimento ocorre em escalas de movimento diferentes, detalhado nas páginas seguintes. Movimento tático, para combate, é medido em metros (ou quadrados de 1,5 metros) por rodada. Movimento local, para explorar uma área imediata, normalmente é medido em metros por minuto, embora você também possa acompanhar movimento em escala local em rodadas, como em movimento tático. Movimento de viagem, para ir de um lugar para outro, é medido em quilômetros por hora ou quilômetros por dia.

Naves espaciais utilizam suas próprias escalas de movimento para se mover entre planetas e sistemas e para combate tático entre naves espaciais. Veja Viagem Espacial na página 290 e Combate entre Naves na página 316 para mais detalhes sobre estas escalas de movimento.

Modos de Movimento

Enquanto se movem em diferentes escalas de movimento, criaturas normalmente caminham, trotam ou correm.

Caminhada

Uma caminhada representa movimento sem pressa mas intencional (normalmente 9 metros por rodada ou 4,5 quilômetros por hora para um personagem desimpedido).

Trote

Um trote é uma caminhada apressada (cerca de 9 quilômetros por hora para um PJ desimpedido). Quando realizar a ação mover-se sua velocidade (veja página 247) para se mover na mesma rodada em que executar uma ação padrão ou outra ação de movimento ou quando se mover duas vezes em uma única rodada, você está trotando enquanto se move.

Corrida

Um ritmo de corrida para um personagem significa se mover quatro vezes sua velocidade (cerca de 36 metros por rodada ou 18 quilômetros por hora para um PJ desimpedido). Quando realizar a ação correr (veja página 248), você está correndo enquanto se move.

MOVIMENTO TÁTICO

Movimento tático é utilizado para combate rodada a rodada e normalmente é monitorado utilizando um mapa de batalha com quadrados de 2,5 centímetros e miniaturas representando todos os combatentes. Normalmente, personagens não caminham durante o combate por razões óbvias; eles trotam ou correm. Quando se move sua velocidade e realiza outra ação, você está trotando cerca de metade da rodada e realizando alguma outra coisa na outra metade.

Medindo Distâncias

Como regra geral, durante o combate tático as distâncias são medidas assumindo que 1 quadrado é igual a 1,5 metros.

Criatura Mais Próxima

Algumas vezes é importante determinar o quadrado ou criatura mais próxima de uma localização. Se dois quadrados ou criaturas estiverem igualmente próximos, a criatura realizando a ação que requer determinar o quadrado mais próximo decide qual quadrado é considerado o mais próximo.

Diagonais

Quando medir distâncias, conte a primeira diagonal como 1 quadrado, a segunda como 2 quadrados, a terceira como 1, a quarta como 2 e assim por diante. Você não pode se mover diagonalmente para passar por uma quina (como a esquina de um prédio ou nave espacial ou a moldura de uma porta), mas você pode se mover diagonalmente para passar por uma criatura (mesmo um oponente) ou objetos menos rígidos, como plantas.

Movendo-se Através de Quadrados Ocupados

Você pode ser capaz de se mover através de um quadrado ocupado sem dificuldade em certas circunstâncias, com diferentes efeitos baseados na criatura em um determinado quadrado, conforme descrito abaixo.

Aliado

Exceto quando estiver investindo, você pode se mover através de um quadrado ocupado por um personagem aliado ou amistoso. Quando o fizer, essa criatura não lhe fornece cobertura (veja página 253).

Oponente

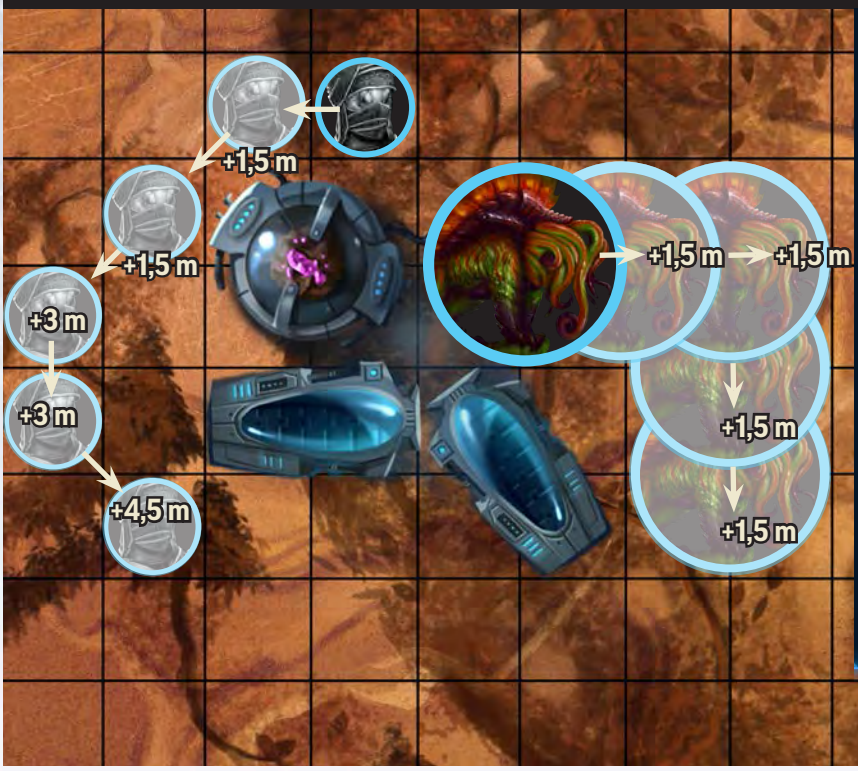
Você não pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente, mas pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente indefeso sem penalidade. Algumas criaturas, particularmente as muito grandes, apresentam um obstáculo mesmo quando indefesas; em tais casos, cada quadrado que você se mover conta como 2 quadrados. Também é possível utilizar a tarefa acrobacia da perícia Acrobatismo para se mover através de um quadrado ocupado por um oponente (veja página 135). Algumas criaturas quebram estas regras. Uma criatura que preenche completamente um quadrado que ela ocupa (como um

TABELA 8-1: TAMANHO DE CRIATURAS

CATEGORIA DE TAMANHO	ALTURA OU COMPRIMENTO[1]	PESO[2]	ESPAÇO	ALCANCE NATURAL (ALTO[3])	ALCANCE NATURAL (COMPRIDO[3])
Miúda	15 cm ou menos	62 g ou menos	15 cm	0 m	0 m
Diminuta	15–30 cm	62-500 g	30 cm	0 m	0 m
Minúscula	30–60 cm	0,5-4 kg	75 cm	0 m	0 m
Pequena	60–120 cm	4–30 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Média	1,2–2,4 m	30–250 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Grande	2,4–4,8 m	250 kg-2 ton	3 m	3 m	1,5 m
Enorme	4,8–9,6 m	2–16 ton	4,5 m	4,5 m	3 m
Imensa	9,6–19,2 m	16–125 ton	6 m	6 m	4,5 m
Colossal	19,2 m ou mais	125 ton ou mais	9 m³	9 m	6 m

[1] Isto significa a altura de um bípede ou o comprimento do corpo de um quadrúpede (do nariz à base da cauda).
[2] Estes números assumem que a criatura é densa como um animal comum. Uma criatura feita de pedra pesará consideravelmente mais, e uma criatura gasosa pesará muito menos.
[3] Estes valores são típicos para criaturas do tamanho indicado. Existem algumas exceções.

MOVIMENTO TÁTICO



#1: O primeiro movimento de Altronus lhe custa 1,5 metros (ou 1 quadrado). O próximo também custa 1,5 metros, mas o terceiro (o segundo diagonal) custa 3 metros. Em seguida, ele se move em terreno difícil, que também lhe custa 3 metros. Até este momento, Altronus moveu 9 metros - uma ação de movimento. O último quadrado é um movimento diagonal em terreno difícil, que custa 4,5 metros; ele deve gastar outra ação de movimento para ir tão longe.

#2: O ksarik se move um total de 6 metros (ou 4 quadrados). O ksarik não pode cortar caminho pela quina para chegar em sua posição final e deve se mover completamente em torno dela, conforme indicado.

robô cúbico de 1,5 metros) não pode ser atravessada, mesmo com a perícia Acrobatismo ou habilidades similares.

Encerrando Seu Movimento

Você não pode encerrar seu movimento no mesmo quadrado que outra criatura, exceto se essa criatura estiver indefesa.

Terreno e Obstáculos

Desde caixas de carga e veículos quebrados a vinhas e destroços de rochas, muitas características de terreno afetam seu movimento.

Espremer

Em alguns casos, você precisa se espremer em (ou através de) uma área que não é tão grande quanto o espaço que você ocupa. Você pode se espremer em (ou através) de um espaço que seja pelo menos metade do tamanho de seu espaço normal. Enquanto se espreme, você se move à metade de sua velocidade e é considerado como tendo a condição emaranhado (veja página 275).

Terreno Difícil

Terreno difícil, como vegetação densa, pilhas de lixo ou escadas íngremes, impede movimento. Cada movimento em um quadrado de terreno difícil conta como 2 quadrados de movimento. Cada movimento em diagonal para um quadrado de terreno difícil conta como 3 quadrados. Você não pode correr ou investir através de terreno difícil. Se ocupar vários quadrados com tipos diferentes de terreno, você pode mover-se somente com a velocidade que o terreno mais difícil permitiria. Criaturas voadoras e incorpóreas não são impedidas pela maioria dos terrenos difíceis, embora uma copa de árvore ou teia de correntes possam contar como terreno difícil para criaturas voadoras.

Regras Especiais de Movimento

Estas regras cobrem situações especiais de movimento.

Custo Dobrado de Movimento

Quando seu movimento é impedido de alguma forma, ele normalmente custa o dobro da quantidade normal. Por exemplo, cada quadrado de movimento através de terreno difícil conta como 2 quadrados e cada movimento diagonal através de terreno difícil conta como 3 quadrados (assim como dois movimentos diagonais normalmente custariam).

Se o custo de movimento for dobrado duas vezes, então cada quadrado conta como 4 quadrados (ou como 6 quadrados se diagonalmente). Se o custo de movimento for dobrado três vezes, então cada quadrado conta como 8 quadrados (12 se diagonalmente) e assim por diante. Isto é uma exceção à regra geral a respeito de multiplicar valores.

Encerrando seu Movimento em um Espaço Ilegal

Algumas vezes você precisa encerrar seu movimento enquanto se move através de um espaço no qual não é permitido parar. Quando isso ocorre, você para na última posição legal que ocupou.

Movimento Mínimo

Independentemente de quaisquer penalidades à sua velocidade que possa ter, enquanto puder se mover, você pode realizar uma ação completa para se mover 1,5 metros (1 quadrado) em qualquer direção, mesmo diagonalmente. Esta regra não lhe permite se mover através de terreno intransponível ou se mover onde todo movimento é proibido. Tal movimento provoca ataques de oportunidade normalmente (apesar da distância coberta, este movimento não é um passo cauteloso).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MOVIMENTO LOCAL

Enquanto explora uma área, você pode medir seu movimento local em metros por minuto se uma contagem de ações rodada por rodada não for necessária. Você pode caminhar ou trotar sem problemas em escala local e pode correr por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição em escala local sem precisar descansar. Após isso, você deve fazer um teste de Constituição (CD = 10 + 1 para cada teste prévio) a cada rodada para continuar correndo. Quando falhar neste teste, você deve parar de correr. Uma vez que tenha corrido seu limite, você deve descansar por 1 minuto (10 rodadas) antes de correr novamente. Durante um período de descanso, você não pode se mover mais rápido do que poderia com uma ação de movimento normal.

MOVIMENTO DE VIAGEM

Personagens cobrindo grandes distâncias entre países utilizam movimento de viagem. O movimento de viagem é medido em quilômetros por hora ou quilômetros por dia. Um dia representa 8 horas de viagem quando se viaja a pé ou em uma montaria. Veículos com um único piloto ou com uma tripulação muito pequena podem viajar por cerca de 10 horas em um dia. Veículos grandes que operam continuamente com uma grande tripulação ou vários turnos podem viajar continuamente por 24 horas.

VELOCIDADE	6 METROS	9 METROS	12 METROS
1 RODADA (TÁTICO)			
Caminhada	6 m	9 m	12 m
Trote	12 m	18 m	24 m
Corrida	24 m	36 m	48 m
1 MINUTO (LOCAL)			
Caminhada	60 m	90 m	120 m
Trote	120 m	180 m	240 m
Corrida	240 m	360 m	480 m
1 DIA (VIAGEM)			
Caminhada	24 km	36 km	48 km

Caminhada

Você pode caminhar 8 horas durante um dia sem problemas. Caminhar mais do que isso pode lhe desgastar (veja Marcha Forçada abaixo).

Trote

Você pode trotar por 1 hora sem problemas. Trotar por uma segunda hora entre ciclos de sono lhe causa 1 de dano não-letal e cada hora adicional causa o dobro do dano sofrido durante a hora anterior. Se sofrer qualquer dano não-letal por trotar, você fica fatigado (veja página 275). Quando se recupera deste dano não-letal, você também elimina a condição fatigado.

Corrida

Você não pode correr em movimento de viagem por um longo período de tempo. Tentativas de correr e descansar entre ciclos funcionam efetivamente como trote.

Terreno

O terreno pelo qual viaja afeta a distância que você pode percorrer. A tabela a seguir mostra como modificar tempos de viagem baseado no tipo de terreno e na qualidade do caminho percorrido. Uma rodovia é uma grande estrada pavimentada, em sua maioria reta. Uma estrada normalmente é uma pista de terra. Uma trilha é como uma estrada, exceto que é de fila única e não beneficia um grupo viajando com veículos. Terreno sem trilha é uma área selvagem sem caminhos definidos.

TERRENO	RODOVIA	ESTRADA OU TRILHA	SEM TRILHA
Deserto (todas as temperaturas)	×1	×1/2	×1/2
Floresta (típica)	×1	×1	×1/2
Floresta (densa)	×1	×3/4	×1/4
Colina	×1	×3/4	×1/2
Charco	×1	×3/4	×1/2
Montanha	×3/4	×3/4	×1/2
Planícies	×1	×1	×3/4
Urbano	×3/4	×1/2	×1/2

Marcha Forçada

Em um dia de caminhada normal, você caminha por 8 horas e então gasta o resto de seu dia montando e desmontando acampamento, descansando e comendo. Entretanto, você pode caminhar por mais de 8 horas em um dia realizando uma marcha forçada. Para cada hora de marcha além de 8, você deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD = 10 + 2 por hora extra) ou sofre 1d6 de dano não-letal. Se sofrer qualquer dano não-letal por marcha forçada, você fica fatigado (veja página 275). Quando se recupera deste dano não-letal, você também elimina a condição fatigado. Assim, é possível marchar até cair inconsciente se forçar a marcha demais.

EVASÃO E PERSEGUIÇÃO

Em movimento rodada a rodada, quando estiver simplesmente contando quadrados, é impossível para um personagem lento alcançar um personagem rápido sem circunstâncias mitigadoras. Pelo mesmo motivo, é fácil para um personagem rápido alcançar um mais lento.

Quando a velocidade de dois personagens é igual, há algumas formas simples de resolver uma perseguição. Se uma criatura estiver perseguindo outra – ambas se movendo à mesma velocidade – e a perseguição continuar por algumas rodadas, os personagens podem realizar testes opostos de Destreza para ver quem é o indivíduo mais rápido nessas rodadas. Se a criatura sendo perseguida vencer, ela escapa. Se o perseguidor vencer, ele alcança a criatura que está fugindo.

Algumas vezes uma perseguição ocorre em terreno aberto e poderia durar o dia inteiro, com os dois lados apenas tendo ocasionais vistas rápidas um do outro à distância. No caso de uma longa perseguição, todos os grupos realizam testes opostos de Constituição para determinar qual consegue manter o ritmo por mais tempo. Se a criatura sendo perseguida rolar melhor, ela foge. Se não, o perseguidor corre até sua presa, ultrapassando-a por seu vigor superior.

Perseguições de veículos seguem suas próprias regras; veja Perseguições de Veículos a partir da página 282.

TIPOS DE MOVIMENTO ADICIONAIS

Algumas criaturas tem modos de movimento diferentes de andar e correr, como escalar, escavar, nadar e voar. Tais criaturas têm uma velocidade específica listada para cada tipo de movimento. Geralmente falando, estes tipos de movimento adicionais seguem as regras normais para movimento, exceto conforme detalhado abaixo.

Escalada

Se tiver uma velocidade de escalada, você pode usar ações de movimento para escalar encostas, paredes e outras inclinações íngremes, e não precisa realizar testes de Atletismo para escalar, exceto em circunstâncias perigosas (veja a perícia Atletismo a

partir da página 136). Você não fica desprevenido (veja página 275) enquanto escala. Você recebe +8 de bônus em todos os testes de Atletismo para escalar e sempre pode escolher 10 enquanto escala, mesmo se distraído ou ameaçado. Você pode se mover sua velocidade de escalada total enquanto escala, mas não pode correr. Você pode se mover o dobro de sua velocidade de escalada com um teste bem-sucedido de Atletismo para escalar, mas sofre –5 de penalidade no teste. Criaturas sem uma velocidade de escalada utilizam a perícia Atletismo para escalar.

Escavação

Se tiver uma velocidade de escavação, você pode usar ações de movimento para criar túneis através da terra. Você não pode criar túneis através de rochas, exceto se tiver uma habilidade que diz o contrário. Você pode se mover sua velocidade de escavação total enquanto escava, mas não pode correr (veja página 248). A maioria das criaturas escavadoras não deixa túneis para trás que outras criaturas possam utilizar, exceto se tiverem uma habilidade que diz o contrário; em vez disso, a terra se fecha atrás delas quando saem desses túneis.

Natação

Se tiver uma velocidade de natação, você pode usar ações de movimento para nadar através de líquidos, mas não precisa realizar um teste de Atletismo para nadar, exceto sob circunstâncias perigosas (veja a perícia Atletismo a partir da página 136). Você recebe +8 de bônus em todos os testes de Atletismo para nadar e sempre pode escolher 10 enquanto nada, mesmo se distraído ou ameaçado. Você pode se mover sua velocidade de natação total enquanto nada e pode usar a ação correr, desde que nade em linha reta. Criaturas sem uma velocidade de natação utilizam a perícia Atletismo para nadar. Uma velocidade de natação não lhe concede automaticamente a habilidade de respirar debaixo d'água.

Voo

Se tiver uma velocidade de voo, você pode usar ações de movimento para voar pelo ar. Uma criatura com uma velocidade de voo tem uma de três classes de manobrabilidade: desajeitada, mediana ou perfeita. Criaturas com manobrabilidade desajeitada sofrem –8 de penalidade em testes de Acrobatismo para voar, enquanto aquelas com manobrabilidade perfeita recebem +8 de bônus nestes testes. Criaturas com manobrabilidade mediana não recebem bônus nem sofrem penalidades em testes de Acrobatismo para voar. Enquanto voa, no início de cada turno seu, escolha uma direção primária para a rodada (incluindo para cima ou para baixo). Você pode se mover sua velocidade de voo total em linha reta nessa direção sem a necessidade de um teste de Acrobatismo, desde que as condições do vento sejam favoráveis.

Se quiser mudar sua direção enquanto voa, isto lhe custa 1,5 metros adicionais de movimento para girar 45 graus. Se quiser ascender, isto lhe custa 1,5 metros adicionais de movimento para cada quadrado que se mover para cima. Por exemplo, suponha que você tenha uma velocidade de voo de 18 metros. Como uma única ação de movimento, você pode voar 6 metros para frente, girar 45 graus para a esquerda e voar um quadrado diagonalmente (tudo isto custa 9 metros de seu movimento). Você então pode ascender 4,5 metros, que custa outros 9 metros de movimento. Neste momento, você usou todos seus 18 metros de movimento de voo, portanto, sua ação de movimento acabou.

Se estiver voando em uma área de gravidade zero ou baixa, movimentos para ascender não custam quadrados extras. Se estiver voando em uma área com gravidade alta, ascender custa o dobro de quadrados extras de movimento.

A perícia Acrobatismo também detalha outros tipos de movimento que podem ser realizados por criaturas voadoras. Estes movimentos requerem testes de Acrobatismo bem-sucedidos e têm consequências se você falhar. Se tiver manobrabilidade desajeitada, você não pode usar a opção pairar apresentada na tarefa voar da perícia Acrobatismo (veja página 135). Se tiver manobrabilidade mediana, todas as opções na tarefa voar da perícia Acrobatismo estão disponíveis para você. Se tiver manobrabilidade perfeita, você não precisa realizar um teste de Acrobatismo para as opções evitar dano de queda ou pairar; você automaticamente obtém sucesso nestas opções (exceto se estiver inconsciente), embora ainda possa fazer um teste de Acrobatismo para pairar como uma ação rápida em vez de uma ação de movimento.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SENTIDOS

Assim como as ações determinam o que você pode fazer em combate e o movimento determina como você chega até algum lugar, os sentidos determinam o que você pode perceber e como. Raças alienígenas diferentes podem ter muitos sentidos diferentes, mas essencialmente todos os sentidos são separados entre sentidos precisos e imprecisos. Os sentidos de uma criatura específica normalmente são mais refinados em habilidades especiais que detalham melhor como ela percebe. Estas habilidades incluem percepção às cegas, sentido às cegas, sentir através, visão no escuro e visão na penumbra, e a descrição destas habilidades é encontrada em Habilidades Especiais a partir da página 262.

As definições gerais dos tipos de sentidos das criaturas seguem abaixo, seguidos por uma explicação de como funcionam

SENTIDOS PRECISOS

Sentidos precisos permitem uma criatura perceber o mundo de forma detalhada. Para muitas criaturas, o único sentido preciso que elas possuem é a visão. A maioria dos outros sentidos precisos são coletivamente chamados de "percepção às cegas", indicando que são precisos como a visão, mas criaturas podem utilizá-los sem precisar enxergar.

SENTIDOS IMPRECISOS

Sentidos imprecisos permitem uma criatura perceber certos detalhes e pistas sobre o mundo, que variam dependendo do sentido, mas eles não são suficientes para a criatura perceber de maneira detalhada da mesma forma que a visão humana o faz. Para muitas criaturas, seus sentidos não visuais são imprecisos. Algumas criaturas possuem sentidos imprecisos extremamente apurados que, embora ainda sejam insuficientes para fornecer detalhes como um sentido preciso faria, podem ajudar bastante a criatura a detectar estímulos na falta de seus sentidos precisos; tais sentidos são coletivamente chamados de "sentido às cegas".

MECANISMOS ESPECÍFICOS DE SENTIDOS

Criaturas com sentido às cegas ou percepção às cegas percebem utilizando um mecanismo específico de sentido, indicado entre parênteses após o sentido ou percepção às cegas nas estatísticas da criatura. Se este sentido de alguma forma ficar inutilizável, a criatura perde acesso a seu sentido às cegas ou percepção às cegas totalmente. Os sentidos típicos pelos quais criaturas podem perceber são emoção, faro, pensamento, som, vibração e vida.

Seções específicas para sentido às cegas, percepção às cegas e outros sentidos podem se encontradas em Habilidades Especiais a partir da página 262.

OS QUATRO ESTADOS DE ALERTA

Em jogo, há quatro estados diferentes de alerta que você pode ter em relação a outra criatura, que determinam, por exemplo, se você a surpreende quando engaja em combate ou se você pode mirar uma criatura com um ataque. Estes estados de alerta são descritos abaixo.

Desatento

Quando não estiver ciente de outra criatura, você nem mesmo sabe que ela está presente. Geralmente isto ocorre porque a criatura está escondida, você falhou em seu teste de Percepção para percebê-la e a criatura ainda não realizou quaisquer ações que fossem lhe alertar de sua presença. Você não pode direcionar um ataque contra uma criatura sobre a qual não está ciente, mas ela é sujeita a efeitos de área.

Ciente da Presença

Quando está ciente da presença de outra criatura, você não necessariamente sabe exatamente onde ela está. Normalmente, isto ocorre quando a criatura escondida realiza alguma ação que revela sua presença na área, mas utilizou Furtividade com sucesso para esconder sua localização exata. Se tiver obtido sucesso em um teste de Percepção para perceber uma criatura com um sentido impreciso diferente de sentido às cegas, você está ciente da presença da criatura (se tiver sentido às cegas, um teste bem sucedido de Percepção significa que você está ciente da localização da criatura; veja abaixo). Você não pode atacar diretamente uma criatura se estiver somente ciente de sua presença, mas ela é sujeita a efeitos de área que afetarem sua localização.

Para fazer um ataque direto contra tal criatura, você deve discernir sua localização exata com um teste adicional de Percepção. Se este teste for bem-sucedido e estiver utilizando um sentido impreciso para localizar uma criatura, você fica ciente da localização da criatura (veja Ciente da Localização abaixo). Se este teste for bem-sucedido e você estiver utilizando um sentido preciso para localizar uma criatura, você está observando a criatura (veja Observando abaixo).

Ciente da Localização

Quando está ciente da localização de uma criatura, você sabe exatamente onde a criatura está localizada, mas ainda não pode observar a criatura com um sentido preciso como a visão. Geralmente, isto ocorre porque você possui sentido às cegas ou porque a criatura está escondida mas você obteve sucesso em um teste de Percepção para localizar a criatura com um sentido impreciso. Você deve pelo menos estar ciente da localização de uma criatura para atacá-la diretamente, embora ela seja considerada como tendo ocultação total contra você (veja página 254). Entretanto, ela é sujeita a efeitos de área afetando essa localização.

Observando

Quando está observando uma criatura, você pode perceber a criatura diretamente com um sentido preciso. Geralmente, isto ocorre quando a criatura está visível, quando a situação torna impossível para a criatura utilizar Furtividade para esconder ou quando você obtiver sucesso em um teste de Percepção para localizar a criatura utilizando um sentido preciso como percepção às cegas. Você deve estar observando uma criatura para utilizar um efeito à distância que mira uma criatura específica e não exige uma jogada de ataque para acertar (tal como *mísseis mágicos*). Você também pode realizar ataques normais, incluindo aqueles utilizando habilidades à distância, contra criaturas que estiver observando. Novamente, ela é sujeita a efeitos de área afetando sua localização.

Uma criatura atualmente sendo observada não pode fazer um teste de Furtividade sem primeiro impedir essa observação. Para impedir observação, a criatura deve primeiro se mascarar contra seus sentidos precisos (com escuridão, invisibilidade, névoa ou similar, mas não com efeitos como *deslocamento* que ainda deixam um indicador visual claro de sua localização), mover-se para algum lugar onde não pode ser observada (um lugar com cobertura, por exemplo) ou utilizar Blefe para criar uma distração para momentaneamente desviar sua observação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

LIDANDO COM CRIATURAS NÃO PERCEBIDAS

Se estiver desatento de uma criatura, ciente de sua presença ou ciente de sua localização, essa criatura é considerada "não percebida" por você. Uma criatura não percebida imóvel recebe +40 de bônus em testes de Furtividade, mas este bônus é reduzido para +20 se a criatura não percebida se mover (e estes bônus são anulados por observadores em potencial com sentido às cegas). Uma criatura não percebida se beneficia de ocultação total (50% de chance de erro) contra ataques. Além disso, você é considerado desprevenido contra os ataques de uma criatura não percebida.

Se estiver desatento a uma criatura ou ciente somente de sua presença, você não pode atacá-la diretamente. Primeiro você deve obter sucesso em um teste de Percepção para discernir a localização da criatura, o que lhe permite ficar ciente da localização da criatura (se utilizar um sentido impreciso) ou observar a criatura (se utilizar um sentido preciso). Se uma criatura não percebida realizar um ataque corpo a corpo contra você de um espaço adjacente ao seu, você automaticamente determina sua localização, embora isto não a impeça de se mover após o ataque.

VISÃO E ILUMINAÇÃO

Como a maioria das criaturas no Starfinder RPG utiliza a visão como seu único sentido preciso, é importante determinar as limitações da visão.

Luz Brilhante

Todos os personagem com visão podem enxergar claramente em luz brilhante. Fontes de luz brilhante incluem luz solar direta ao ar livre, uma estrela próxima brilhando através da janela de uma nave espacial, iluminação industrial poderosa ou quaisquer fontes tão brilhante ou mais que a luz solar normal.

Luz Normal

Luz normal funciona como luz brilhante, mas é menos intensa. Luz normal inclui as condições de luz sob copas de uma floresta durante o dia, luz típica em ambientes internos ou a luz de uma lanterna ou da magia *luzes dançantes*.

Luz Fraca

Sob luz fraca, você pode discernis formas, mas não consegue ver detalhes precisos muito bem. Luz fraca inclui luz da lua ao ar livre à noite e luz estelar brilhante ou as luzes de emergência de uma nave espacial. Uma área logo além do alcance de uma fonte de luz fica sob luz fraca. Criaturas em um área de luz fraca possuem ocultação (20% de chance de erro; veja página 254) contra criaturas sem visão no escuro ou a habilidade ver na escuridão. Como luz fraca não é ideal para observação, se estiver em uma área de luz fraca, você pode fazer um teste de Percepção para se ocultar de criaturas sem visão na luz fraca, visão no escuro ou percepção às cegas. Luz fraca não afeta criaturas com visão na luz fraca, que podem enxergar em luz fraca como se fosse luz normal.

Escuridão

Em escuridão, criaturas sem visão no escuro efetivamente têm a condição cego (veja página 273). Áreas de escuridão incluem uma câmara não iluminada dentro de uma estrutura, a maioria das cavernas, ao ar livre sem luz da lua ou a superfície de planetas com estrelas distantes ou inexistentes. Ao contrário de visão na penumbra em áreas de luz fraca, visão no escuro não funciona exatamente como visão normal em áreas de escuridão; em vez disso, visão no escuro funciona somente até um alcance especificado e é em preto e branco.

HABILIDADES ESPECIAIS

Várias criaturas e personagens com uma variedade de classes recebem o uso de habilidades especiais. Estas habilidades variam entre aquelas que podem ser ativadas de forma similar a magias e outras mais estáticas que concede sentidos ou traços especiais.

HABILIDADES EXTRAORDINÁRIAS, SIMILARES A MAGIA E SOBRENATURAIS

Muitas habilidades disponíveis a personagens ou monstros são classificadas como extraordinárias, similares a magia ou sobrenaturais. Dependendo de em qual categoria elas se enquadram, estas habilidades funcionam conforme descrito abaixo.

Habilidades Extraordinárias (Ex)

Habilidades extraordinárias são não-mágicas. Elas não podem ser interrompidas em combate como magias, não são sujeitas a dissipação e funcionam normalmente em áreas onde a magia é anulada ou suprimida. Apesar de não se qualificarem como mágicas, algumas habilidades extraordinárias podem quebrar as leis da física.

O texto de uma habilidade extraordinária indica qual tipo de ação é requerida para usá-la, bem como com qual frequência a criatura pode usá-la. Se uma habilidade extraordinária não especificar qual tipo de ação é requerido para ativá-la, ela requer uma ação padrão.

A CD de uma habilidade extraordinária normalmente é igual a 10 + metade do nível da criatura a usando + o modificador do atributo relevante da criatura, como detalhado na descrição da habilidade.

Habilidades extraordinárias são frequentemente denotadas com a abreviação "Ex" entre parênteses próximo ao nome da habilidade.

Habilidades Similares a Magia (SM)

Habilidades similares a magia são habilidades mágicas que funcionam de maneira semelhante a magias (veja Conjurando Magias na página 330). A principal diferença é que você recebe a habilidade através de meios diferentes dos que conjuradores normais recebem magias. Uma habilidade similar a magia tem um tempo de conjuração de uma ação padrão, exceto se especificado o contrário na habilidade ou na descrição da magia. Normalmente, uma habilidade similar a magia pode ser usada um número de vezes por dia, à vontade ou pode afetar uma criatura constantemente. Se uma magia requer o gasto de créditos ou Pontos de Determinação como parte de sua conjuração, uma criatura que puder conjurar a magia como uma habilidade similar a magia não precisar pagar tais custos. Criaturas com habilidades similares a magia que podem ser tornadas permanentes ainda devem pagar quaisquer custos e gastar a quantidade de tempo listada para fazê-lo. De todas as outras formas, uma habilidade similar a magia funciona exatamente como uma magia.

Por funcionar como uma magia, usar uma habilidade similar a magia em um quadrado ameaçado normalmente provoca ataques de oportunidade (veja página 248), exceto se o texto da habilidade ou da magia que ela emula disser o contrário.

Habilidades similares a magia são sujeitas a resistência a magia e *dissipar magia*. Elas não funcionam em áreas onde magia é anulada ou suprimida.

Exatamente como para magias, o nível de conjurador de uma habilidade similar a magia determina o poder da habilidade (veja Nível de Conjurador na página 331). Se nenhum nível de conjurador for especificado na descrição da habilidade, o nível de conjurador é igual ao nível de personagem ou ND da criatura. A CD de uma habilidade similar a magia normalmente é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma da criatura que a está usando. Se uma classe conceder uma habilidade similar a magia que não é baseada em uma magia real, o nível de magia efetivo da habilidade é igual à magia de classe de maior nível que o personagem puder conjurar no nível de classe em que a habilidade é concedida.

Habilidades similares a magia são frequentemente denotadas com a abreviação "SM" entre parênteses próximo ao nome da habilidade.

Habilidades Sobrenaturais (Sob)

Habilidades sobrenaturais são mágicas mas diferem de magias em aspectos principais. Ao contrário de magias, que podem ser interrompidas enquanto são conjuradas, habilidades sobrenaturais não podem ser interrompidas em combate. Elas não são sujeitas a resistência a magia ou *dissipar magia*, mas não funcionam em áreas onde magia é anulada ou suprimida.

O texto de uma habilidade sobrenatural indica qual tipo de ação é requerido para usá-la, bem como com qual frequência ela pode ser usada. Se uma habilidade sobrenatural não especificar qual tipo de ação é requerido para ativá-la, ela requer uma ação padrão.

A CD de uma habilidade sobrenatural normalmente é igual a 10 + metade do nível da criatura a usando + o modificador do atributo relevante da criatura, como detalhado na descrição da habilidade.

Habilidades sobrenaturais são frequentemente denotadas com a abreviação "Sob" entre parênteses próximo ao nome da habilidade.

RECUPERANDO HABILIDADES E MAGIAS DE USO DIÁRIO

Algumas habilidades possuem um número limitado de usos por dia. Para recuperar usos destas habilidades, 24 horas devem ter se passado desde a última vez que você recuperou usos de suas habilidades e você deve ter descansado por 8 horas contínuas durante esse período.

Você não precisa dormir cada minuto do período de descanso, mas deve evitar movimento, combate, conjuração, utilização de perícias, conversação e qualquer outra demanda física relevante ou tarefa mental durante o período de descanso. Se seu descanso for interrompido, cada interrupção soma 1 hora à quantidade total de tempo que você precisa descansar antes de recuperar usos de suas habilidades.

Conjuradores como místicos e tecnomantes seguem as mesmas regras para recuperarem seus espaços de magia diários, mas devem gastar 15 minutos concentrando após o período de descanso para prepararem suas mentes e recuperarem suas magias diárias. Sem tal período de concentração, conjuradores não recuperam espaços de magia usados no dia anterior.

DESCRIÇÃO DE HABILIDADES

Habilidades especiais que são comuns em Starfinder são descritas abaixo. A fonte da habilidade normalmente indica se ela é extraordinária, similar a magia ou sobrenatural. Geralmente, se a fonte de uma habilidade não indica seu tipo, a habilidade é extraordinária.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Incorpóreo

Uma criatura incorpórea não possui um corpo físico. Ela é imune a todos os ataques cinéticos não-mágicos. Todos os ataques de energia e cinéticos mágicos causam metade do dano (50%) a ela. Uma criatura incorpórea sofre dano total de outras criaturas e efeitos incorpóreos, bem como de todos os efeitos de força. Magias e efeitos corpóreos que não causam dano têm somente 50% de chance de afetar uma criatura incorpórea. Uma criatura incorpórea é imune a acertos críticos.

Os ataques de criaturas incorpóreas sempre miram a Classe de Armadura de Energia de seus inimigos. Criaturas incorpóreas não podem realizar quaisquer ações físicas que moveriam ou manipulariam um oponente ou seu equipamento, incluindo manobras de combate, nem são sujeitas a tais ações.

Uma criatura incorpórea pode entrar ou atravessar objetos sólidos, mas deve permanecer adjacente ao exterior de tais objetos e portanto não pode atravessar o centro de um objeto cujo espaço é maior que o seu próprio. Ela pode sentir a presença de criaturas ou objetos em quadrados adjacentes à sua localização atual (veja página 260), mas inimigos possuem ocultação total (50% de chance de erro; veja Ocultação na página 254) contra uma criatura incorpórea dentro de um objeto. Uma criatura incorpórea dentro de um objeto possui cobertura total, mas quando ataca uma criatura fora do objeto ela possui somente cobertura (veja Cobertura na página 253). Uma criatura incorpórea não pode atravessar um efeito de força. Criaturas incorpóreas atravessam e operam na água, gravidade zero e vácuo tão facilmente quanto no ar. Criaturas incorpóreas não podem cair ou sofrer dano de queda. Elas não têm peso e não ativam armadilhas que são acionadas somente por peso.

Criaturas incorpóreas se movem silenciosamente e não podem ser ouvidas com testes de Percepção exceto se desejarem. Qualquer sentido (incluindo sentido às cegas e percepção às cegas) baseado em faro, som ou toque é ineficaz em perceber criaturas incorpóreas. Estas criaturas tem um sentido de direção inato e podem se mover em velocidade total mesmo que não possam enxergar.

Invisível

Uma criatura invisível é visualmente indetectável. Uma criatura utilizando somente um sentido impreciso, ou cujo único sentido preciso seja a visão, não pode observar uma criatura invisível, portanto a criatura invisível é não percebida por tal pretenso observador. Criaturas com percepção às cegas podem perceber criaturas invisíveis normalmente, já que percepção às cegas é um sentido preciso não baseado em visão e portanto podem observar criaturas invisíveis. Veja Sentidos na página 260 e Lidando com Criaturas Não Percebidas na página 261 para mais informações.

Criaturas invisíveis permanecem invisíveis mesmo em ambientes incomuns, tal como debaixo d'água e quando sujeitas a efeitos como névoa ou fumaça. Elas não são magicamente silenciadas. Elas ainda podem ser ouvidas, cheiradas e sentidas normalmente, mesmo se outras criaturas não puderem vê-las. Criaturas invisíveis deixam rastros e podem ser rastreadas normalmente. Um personagem procurando por uma criatura invisível pode encontrar sua presa se a criatura invisível deixar cair um item, falar, tiver um cheiro forte, deixar uma trilha óbvia ou executar alguma ação que a torne conhecida. Encontrar uma criatura invisível desta forma requer um teste de Percepção normal. Se bem-sucedido, e assumindo que seu único sentido preciso é a visão, você fica ciente da presença da criatura invisível, mas não sabe sua localização exata. Se estiver procurando por uma criatura invisível, o MJ pode determinar que você tem um bônus ou penalidade em seus testes de Percepção baseado na situação.

Itens largados ou colocados no chão por uma criatura invisível ficam visíveis; itens pegos desaparecem se escondidos em bolsos ou na roupa vestida pela criatura. Luz, entretanto, nunca fica invisível, embora uma fonte de luz possa ficar (criando o efeito de uma luz sem fonte visível). Qualquer parte de um item que a criatura carregar mas se estender a mais de 3 metros dela fica visível.

Invisibilidade não impede magias ou efeitos de adivinhação. Criaturas invisíveis não podem utilizar ataques visuais (veja o *Starfinder Arquivo Alienígena*). Se estiver ou ficar invisível enquanto agarrado, você recebe +2 de bônus de circunstancia em seu teste para escapar da manobra, mas não recebe qualquer outro benefício contra o agarrador.

Percepção às Cegas

Percepção às cegas é um sentido preciso não visual (ou uma combinação de sentidos; veja página 260) que funciona como uma versão mais potente de sentido às cegas. Percepção às Cegas opera a um alcance especificado na descrição da criatura.

Uma criatura com percepção às cegas normalmente percebe utilizando um sentido específico, que é indicado entre parênteses após o verbete de percepção às cegas nas estatísticas da criatura. Se o sentido indicado de alguma forma ficar inutilizável – por exemplo, se uma criatura que utiliza faro para perceber através de sua percepção às cegas perder seu faro – a criatura perde acesso total à sua percepção às cegas. Os sentidos típicos através dos quais criaturas com percepção às cegas podem perceber são emoção, faro, pensamento, som, vida e vibração.

Se tiver a percepção às cegas e obtiver sucesso em um teste de Percepção para notar uma criatura não percebida, você está observando a criatura. Percepção às cegas anula *deslocamento*, escuridão mágica, invisibilidade, ocultação e efeitos similares, embora uma criatura com percepção às cegas ainda não possa perceber criaturas etéreas (veja a magia *passeio etéreo* na página 366). Uma criatura com percepção às cegas não pode ficar cega (veja página 273) e não é sujeita a ataques visuais (veja *Starfinder Arquivo Alienígena*).

Percepção às cegas ainda é limitada de muitas formas comparado à visão normal. Percepção às cegas nunca permite uma criatura distinguir cores ou contraste visual, embora possa ser capaz de diferenciar outras características dependendo do sentido. Uma criatura não pode ler textos escritos com percepção às cegas, embora ainda possa utilizar comunicação tátil. Percepção às cegas funciona debaixo d'água e em névoa ou fumaça, mas normalmente não funciona no vácuo (embora isto dependa da natureza do sentido; por exemplo, percepção às cegas baseado em emoção funcionaria no vácuo).

Redução de Dano (RD)

Algumas criaturas têm a habilidade de instantaneamente curar dano de ataques ou ignorar golpes completamente; isto é referido como a habilidade especial redução de dano. Redução de dano (RD) se aplica a dano cinético – qualquer dano concussante, cortante ou perfurante – que um personagem sofrer, independentemente da origem do dano. Isto não se aplica contra dano sem tipo de dano ou qualquer outro tipo de dano, incluindo ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, embora estes possam ser mitigados por resistência a energia (veja página 264).

A parte numérica da redução de dano de uma criatura é a quantidade de dano concussante, cortante ou perfurante que

a criatura ignora de cada ataque. Armas feitas de determinados materiais, armas mágicas (qualquer arma com uma fusão de arma; veja página 191) e armas imbuídas com uma tendência específica frequentemente podem superar esta redução. Esta informação é separada do número da redução de dano por uma barra. Por exemplo, uma RD 5/ferro frio significa que você sofre 5 a menos de dano de armas que não são feitas de ferro frio, RD 5/mágico significa que você sofre 5 a menos de dano de armas que não são mágicas e assim por diante. Se a barra for seguida por um traço ("RD 5/—"), então a redução de dano é efetiva contra qualquer dano concussante, cortante ou perfurante de qualquer arma, embora alguns ataques tenham sua própria habilidade para superar RD. Munição disparada de uma arma de projétil com uma fusão mágica ou tendência é tratada como uma arma mágica ou como tendo a tendência listada para o propósito de superar redução de dano.

Algumas vezes, múltiplos tipos de materiais de armas ou tendências são indicados após o valor de RD, indicando que a redução de dano pode ser superada de várias formas ou requer uma combinação específica de efeitos para ser superada. Por exemplo, RD 5/mágica ou ordem significa que qualquer arma que seja mágica ou de tendência ordeira pode superar a redução de dano. Em contraste, RD 5/mágica e ordem significa que somente armas que sejam mágicas e de tendência ordeira superam a redução de dano.

Sempre que redução de dano anular completamente o dano de um ataque, ela também nega a maioria dos efeitos especiais que acompanham o ataque, tal como uma doenças baseada em ferimento, o ardil debilitante de um operativo e um veneno causado através de um ferimento. Redução de dano não anula dano de atributo, dreno de atributo, dano de energia causado como parte de um ataque ou níveis negativos, nem afeta doenças ou venenos causados por contato, inalação ou ingestão. Ataques que não causam dano devido à redução de dano do alvo não interrompem magias.

Se tiver redução de dano de mais de uma fonte, as duas formas de redução de dano não se acumulam, exceto se as fontes que as concedem especificarem o contrário. Em vez disso, você recebe o benefício da melhor redução de dano em uma determinada situação. Raramente, um efeito especifica que aumenta a redução de dano existente de uma criatura.

Algumas vezes a redução de dano representa cura instantânea, enquanto em outros casos ela reflete o corpo ou couro duro da criatura. Em ambos os casos, você pode ver que um ataque convencional não foi efetivo.

Resistência a Energia

Uma criatura com resistência a energia tem a habilidade de ignorar algum dano de um determinado tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico) por ataque. Cada habilidade de resistência é definida pelo tipo de energia que ela resiste e quanto de dano é resistido. Não importa se o dano é de origem mágica ou mundana. Se um ataque causam dano cinético e de energia (tal como causar 3d6 de dano concussante e 1d6 de fogo), a resistência a energia se aplica ao dano de energia, mas não reduz o dano cinético.

Se a resistência a energia anular completamente o dano de um ataque, ela também nega a maioria dos efeitos especiais que acompanham o ataque, tal como o ardil debilitante de um operativo ou um veneno causado através de um ferimento. Resistência a energia não anula dano de atributo, dreno de atributo, dano de ou níveis negativos causados como parte de um ataque, nem afeta doenças ou venenos causados por contato, inalação ou ingestão.

Se tiver resistência a energia contra o mesmo tipo de energia de mais de uma fonte, as duas formas de resistência a energia não se acumulam, exceto se as fontes que as concedem especificarem o contrário. Raramente, um efeito especifica que aumenta a resistência a energia existente de uma criatura.

Resistência a Magia (RM)

Resistência a magia (RM) é a habilidade de evitar ser afetado por magias e habilidades similares a magia, similar a uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Para afetar uma criatura que possui resistência a magia, um conjurador deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) com uma CD igual à resistência a magia da criatura. Se o conjurador fracassar no teste, a magia não afeta a criatura. Uma criatura com resistência a magia não precisa fazer nada especial para utilizar essa habilidade e não precisa nem mesmo estar ciente da ameaça para sua resistência a magia funcionar.

A resistência a magia de uma criatura nunca interfere em suas próprias magias, itens ou habilidades. Uma criatura pode voluntariamente suprimir sua resistência a magia como uma ação padrão. Uma vez que uma criatura suprimir sua resistência a magia, ela permanece suprimida até o próximo turno da criatura. No começo do próximo turno da criatura, a resistência a magia retorna ao normal automaticamente, a menos que a criatura intencionalmente a mantenha suprimida (isto também requer uma ação padrão).

Quando Resistência a Magia se Aplica

Resistência a magia se aplica se uma magia mirar uma criatura com resistência a magia ou se tal criatura estiver dentro da área de efeito de uma magia. Se várias criaturas com resistência a magia forem miradas por uma magia ou estiverem dentro da área de uma magia, cada uma testa sua resistência a magia separadamente (isto é, o conjurador rola um teste de nível de conjurador separado para cada). Exceto se uma magia especificamente mirar uma única criatura, resistência a magia protege a criatura resistente sem afetar a magia em si; outras criaturas sem resistência a magia miradas por uma magia ou dentro da área de uma magia são afetadas pela magia normalmente. Algumas magias podem ignorar resistência a magia; isto é detalhado na descrição das magias.

Resistência a magia pode proteger uma criatura de uma magia que já tenha sido conjurada, tal como se a criatura entrar na área de um efeito de uma magia ativa. Teste resistência a magia quando a criatura for afetada pela magia pela primeira vez. Uma criatura testa sua resistência a magia somente uma vez para qualquer conjuração em particular de uma magia, mas separadamente para cada conjuração de uma magia. Se resistência a magia falhar na primeira vez, ela falha toda vez que a criatura encontrar essa mesma conjuração da magia, como quando a criatura entra e reentra em um efeito em área. Da mesma forma, se a resistência a magia for bem-sucedida na primeira vez, ela sempre obtém sucesso para a mesma conjuração da magia. Se a criatura tiver voluntariamente suprimido sua resistência a magia e então for sujeita a uma magia, a criatura ainda tem uma única chance de resistência a essa magia posteriormente, quando sua resistência a magia retornar pela primeira vez.

Sentido às Cegas

Sentido às cegas é a habilidade de utilizar um sentido impreciso não visual (ou uma combinação de sentidos; veja página 260)

para operar efetivamente sem visão. Sentido às cegas opera a um alcance especificado na descrição da criatura.

Uma criatura com sentido às cegas normalmente percebe utilizando um sentido específico, que é indicado entre parênteses após o verbete de sentido às cegas nas estatísticas da criatura. Se o sentido indicado de alguma forma ficar inutilizável – por exemplo, se uma criatura que utiliza som para perceber através de seu sentido às cegas ficar surda – a criatura perde acesso total à sua percepção às cegas. Os sentidos típicos através dos quais criaturas com sentido às cegas podem perceber são emoção, faro, pensamento, som, vida e vibração.

Se tiver a habilidade especial sentido às cegas e obtiver sucesso em um teste de Percepção para notar uma criatura não percebida, você fica ciente da localização da criatura. Sentido às cegas anula os bônus em testes de Furtividade que uma criatura não percebida receberia, mas criaturas não percebidas ainda possuem ocultação total contra os ataques de criaturas com sentido às cegas e criaturas com sentido às cegas ainda ficam desprevenidas contra os ataques de criaturas não percebidas. Veja Lidando com Criaturas Não Percebidas na página 261 para mais informações.

Sentir Através

Sentir através é uma habilidade especial para perceber coisas além de um obstáculo ou barreira que normalmente bloquearia sentidos. Ela permite que uma criatura realize testes de Percepção em áreas que estariam além de seus sentidos. Sentir através melhora os sentidos precisos e imprecisos de uma criatura, em vez de substituí-los. Por exemplo, uma criatura não pode ter uma forma de sentir através baseado na visão a menos que tenha visão padrão. Sentir através pode ser um poder sobrenatural para sentir coisas além da percepção normal ou uma habilidade extraordinária representando sentidos melhorados e pode ser concedida por equipamento (tal como microfones laser e visores raio-X), habilidades naturais (tal como a habilidade de alguns dragões de ver através da fumaça) e outros efeitos. Sentir através opera a um alcance especificado na descrição da criatura.

Uma criatura com sentir através normalmente percebe utilizando um sentido específico, que é indicado entre parênteses após o verbete de sentir através nas estatísticas da criatura. Por exemplo, sentir através (visão) permite uma criatura ver através de obstáculos que normalmente bloqueariam a visão. Se o sentido indicado de alguma forma ficar inutilizável – por exemplo, se uma criatura cuja visão é melhorada por sentir através ficar cega – a criatura perde acesso total à sua habilidade sentir através. Os sentidos típicos através dos quais criaturas com sentir através podem perceber são emoção, faro, som, vida, vibração e visão.

Uma criatura com sentir através (visão) é considerada como tendo visão no escuro a um alcance de 18 metros, exceto se especificado o contrário. Isto permite à criatura perceber através de materiais como armaduras, maletas e outros itens de ocultação, significando que a criatura pode utilizar Percepção para procurar mais de forma mais rápida e fácil (procurando em uma área de até 6 metros de lado em uma única rodada), embora tais procuras rápidas revelem somente coisas acessíveis por esse sentido. Se uma porta secreta estiver escondida atrás de um material que bloqueia esta habilidade (veja abaixo), uma busca rápida utilizando sentir através (visão) não a revelaria.

Algumas habilidades sentir através permitem que uma criatura sinta somente através de materiais específicos. Tais materiais são indicados em colchetes após o sentido associado no verbete de sentir através nas estatísticas da criatura. Por exemplo, sentir através (visão [somente fumaça]) permite a uma criatura enxergar através de fumaça como se ela não estivesse presente, mas todos os outros obstáculos à visão funcionam normalmente. Uma habilidade sentir através que funciona somente contra um material específico funciona como o sentido à qual é associada de todas as outras formas, incluindo a necessidade de testes de Percepção para notar as coisas

Bloqueando Sentir Através

Algumas habilidades sentir através (geralmente as de natureza mágica) não podem penetrar materiais específicos. Isto é indicado em colchetes após o sentido associado no verbete de sentir através nas estatísticas da criatura. Por exemplo, um licantropo com sentir através (odor [bloqueado por prata]) pode cheirar através de paredes – mas não através de uma fina camada de prata.

Exceto se especificado o contrário, além de todas as outras limitações, sentir através é bloqueado por campos de energia e materiais densos o suficiente. Isto inclui todos os campos de energia que impactam o mundo físico (tal como campos de força que concedem Pontos de Vida temporários e efeitos de força tal como o da magia *muralha de força*). A limitação de densidade geralmente faz estes sentidos serem bloqueados por 3 metros de madeira ou plástico, 1,5 metros de pedra, 30 centímetros de metal comum ou 15 centímetros de chumbo ou qualquer material estelar (tal como adamante). Traves de armaduras e recipientes comuns não bloqueiam tal visão a menos que especifiquem o contrário.

Telepatia

Uma criatura com a habilidade especial telepatia pode mentalmente se comunicar com qualquer outra criatura a até uma determinada distância (especificada na descrição da criatura, embora o alcance de telepatia normalmente seja 30 metros) que conhece um idioma. É possível endereçar múltiplas criaturas telepaticamente de uma vez, embora manter uma conversa telepática com mais de uma criatura seja tão difícil quando falar e ouvir várias pessoas ao mesmo tempo.

Telepatia Limitada

Telepatia limitada funciona da mesma maneira que telepatia, exceto que tanto a criatura que possui a habilidade especial telepatia limitada e a criatura com quem ela está se comunicando devem ter um idioma em comum.

Visão no Escuro

Visão no escuro é a habilidade de enxergar sem qualquer fonte de luz, até um alcance especificado na descrição da criatura. Visão no escuro é somente em preto e branco (cores não podem ser discernidas). Ela não permite que personagens enxerguem qualquer coisa que não veriam de outra forma – quando uma criatura possui visão no escuro, objetos e criaturas invisíveis continuam invisíveis, e ilusões ainda são visíveis como o que parecem ser. Da mesma forma, visão no escuro sujeita uma criatura a ataques visuais normalmente (veja o *Starfinder Arquivo Alienígena*). A presença de luz não afeta visão no escuro.

Visão na Penumbra

Personagens com visão na penumbra podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal (veja Visão e Iluminação na página 261).

BÔNUS E PENALIDADES

Ao longo do curso de suas aventuras, um personagem frequentemente fica sob os efeitos de circunstâncias, condições, magia, tecnologia e outros fatores que lhe impõem bônus ou penalidades em determinadas estatísticas de jogo, tal como sua Classe de Armadura (CA), jogadas de ataque ou de resistência. As situações que podem conceder bônus ou impor penalidades no Starfinder são praticamente ilimitadas, mas bônus e penalidades funcionam todos utilizando as regras descritas nesta seção.

Embora seja sempre uma boa ideia acompanhar todos os bônus e penalidades afetando seu personagem em um determinado momento, tal acompanhamento é particularmente importante durante o combate. Afinal de contas, aquele +1 de bônus de moral em jogadas de ataque da improvisação de emissário pegue-os pode ser a diferença entre acertar o golpe que derruba um robô segurança ou permitir que ele permaneça de pé (e subsequentemente derrubar um aliado ferido). MJs devem cuidar de anotar todos os bônus e penalidades que estão em efeito durante o combate, mas no fim das contas, é usual que uma jogadora acompanhe os bônus e penalidades afetando sua personagem em um determinado momento para que tenha um instrumento preciso de como ela irá agir em combate.

As regras que governam bônus e penalidades, bem como os diferentes tipos específicos de bônus, são descritos abaixo.

BÔNUS

O termo "bônus" em Starfinder pode se referir a um benefício que você recebe fora do padrão, tal como se um monstro receber um talento bônus. Algumas vezes o total que você soma a uma rolagem de dado após todos os cálculos é referido como bônus, tal como seu bônus de iniciativa ou bônus de dano de um ataque. Outros bônus são divididos em diferentes tipos específicos, representando as várias condições e circunstâncias que fornecem bônus a várias números ou valores dentro do jogo.

Quando vários bônus se aplicam ao mesmo valor, tipos diferentes de bônus se aplicam todos, mas na maioria dos casos, bônus do mesmo tipo não se somam juntos (ou "acumulam" entre si), exceto se uma fonte especificar o contrário. (Para uma exceção, veja Bônus de Circunstância abaixo.) Bônus que não listam um tipo de bônus se acumulam, tanto entre si como com quaisquer outros bônus com tipo. Tais bônus, frequentemente referidos como bônus "sem tipo", estão entre os mais úteis de todos os bônus do jogo.

Por exemplo, Keskodai possui +2 de bônus de moral em suas jogadas de resistência, porque um ser angelical está lhe protegendo com sua aura de vivacidade, uma de suas habilidades especiais. Enquanto se beneficia da aura, Keskodai conjura a magia *proteção contra a morte* em si mesmo. Como resultado, quando tentar uma jogada de resistência contra magias e efeitos de morte, ele pode somar os +4 de bônus de moral concedidos por sua magia *proteção contra a morte*, mas não pode somar o bônus de moral da aura de vivacidade do ser angelical. Somente o maior dos dois bônus se aplica, porque ambos são bônus de moral, portanto, não se acumulam entre si. Entretanto, enquanto se beneficiar da aura de vivacidade do ser angelical, Keskodai ainda recebe +2 de bônus de moral em jogadas de resistência diferentes daquelas contra magias e efeitos de morte, porque tais jogadas de resistência não são afetadas pela magia *proteção contra a morte*.

A seguir são descritas as formas mais comuns de bônus, o que eles representam e os tipos de coisas aos quais se aplicam.

Bônus de Armadura

Um bônus de armadura representa uma barreira protetiva que torna ataques menos prováveis de atingir e ferir um alvo. Ele se aplica à Classe de Armadura e é concedido por armadura ou por uma magia ou efeito similar que imita uma armadura. Bônus de armadura não se acumulam com outros bônus de armadura, mas se acumulam com todos os outros bônus à Classe de Armadura (tal como um bônus de Destreza). Bônus de armadura algumas vezes especificam que eles se aplicam somente à sua Classe de Armadura de Energia (CAE) ou à sua Classe de Armadura Cinética (CAC). A maioria dos trajes de armaduras (veja Capítulo 7) fornece bônus de armadura para CAE e CAC, apesar dos bônus de armadura específicos que um traje fornece para cada valor frequentemente sejam diferentes, conforme notado na descrição da armadura. Um bônus de armadura que não especifica a qual Classe de Armadura se aplica é aplicado a ambas.

Bônus de Atributo

Quando seu modificador de atributo é positivo, ele pode ser chamado de um bônus de atributo. Se uma habilidade diz para somar seu bônus de atributo, isto significa somar seu modificador de atributo, mas somente se esse modificador não for um número negativo.

Bônus Base

Personagens recebem bônus base em ataques e jogadas de resistência por seus níveis de classe. Seu bônus base de ataque é somado em todas suas jogadas de ataque e é determinado pela sua classe e nível. Quanto maior o número, melhor você é em combate. Similarmente, as três categorias de bônus base de jogadas de resistência, também determinados por sua classe e nível, são somados às jogadas de resistência que você faz contra vários efeitos (conforme indicado por cada efeito que exige uma jogada de resistência).

Você recebe o bônus base listado para seu nível em uma classe na tabela de progressão de níveis da classe. Por exemplo, se for um soldado de 5º nível, você tem um bônus base de ataque de +5, um bônus base de resistência de Fortitude de +4, um bônus base de resistência de Reflexos de +1 e um bônus base de resistência de Vontade de +4 (veja página 111). Se tiver níveis em mais de uma classe (conhecido como multiclasse), seus bônus base de classes diferentes acumulam entre si. Some os bônus base de cada uma de suas classes para determina seus valores base. Por exemplo, se tiver 5 níveis de soldado e 1 nível de operativo, você tem um bônus base de ataque de +5, um bônus base de resistência de Fortitude de +4, um bônus base de resistência de Reflexos de +3 e um bônus base de resistência de Vontade de +6.

Bônus de Circunstância

Bônus de circunstância surgem de fatores condicionais específicos afetando a tarefa atual. Bônus de circunstância se acumulam com outros bônus de circunstância, exceto se originarem-se essencialmente da mesma fonte, sendo que neste caso não se acumulam.

Por exemplo, você pode usar um fogo de artifício como parte de um teste de Blefe para criar uma distração. O MJ decide que o fogo de artifício concede +2 de bônus de circunstância no teste de perícia. O MJ também sabe que os guardas nesta situação estão extremamente nervosos e portanto suas atenções são facilmente atraídas para qualquer ocorrência súbita ou inesperada. O MJ também lhe concede +2 de bônus de circunstância

por isso. Como estes dois bônus resultam de circunstâncias distintas que afetam a tarefa, eles se acumulam, concedendo-lhe +4 de bônus no teste de Blefe.

Bônus Divino

Um bônus divino deriva do poder de uma divindade ou outra criatura sobrenatural poderosa, tal como um lorde demônio. Estes bônus são mais comumente concedidos por magias e itens mágicos, embora sacerdotes de divindades algumas vezes podem acessá-los através de habilidades especiais diferentes que podem usar.

Bônus de Intuição

Um bônus de intuição representa a execução aprimorada de uma determinada atividade por competência especializada ou por uma certa forma de conhecimento precognitivo.

Bônus de Melhoria

Um bônus de melhoria é um tipo de efeito raro, normalmente sobrenatural, que acentua qualidades úteis de um objeto ou reforça uma tentativa específica de concluir alguma coisa, aprimorando sua efetividade total. Eles quase nunca se aplicam a jogadas de ataque.

Bônus de Moral

Um bônus de moral representa os efeitos de um impulso de coragem, determinação e esperança em uma situação que testa seu fervor. Criaturas não inteligentes (ou seja, criaturas com Inteligência 0 ou sem Inteligência nenhuma) não podem se beneficiar de bônus de moral.

Bônus Racial

Um bônus racial vem da cultura na qual você é criado ou resulta de características inatas de seu tipo de criatura. Se sua raça mudar (por exemplo, se você morrer e for reencarnado), você perde todos os bônus raciais que tinha em sua forma anterior e recebe novos, conforme for apropriado.

Bônus de Sorte

Um bônus de sorte representa uma boa sorte poderosa o suficiente para alterar o destino de eventos – ou pelo menos dar o empurrãozinho necessário para virar a maré de eventos a seu favor.

PENALIDADES

Vários efeitos podem fazer você sofrer penalidades em atributos, Classe de Armadura, jogadas de dados, movimento ou outras estatísticas. Ao contrário dos bônus, penalidades não têm tipos. Entretanto, múltiplas aplicações da mesma penalidade não se acumulam – somente a maior penalidade se aplica.

Por exemplo, suponha que o MJ atribua uma penalidade em testes de Acrobatismo em um lago congelado porque sua superfície é escorregadia e um dos inimigos dos PJs tem um dispositivo que aplica penalidades em testes de Acrobatismo em uma área congelando o solo para que ele fique gélido e escorregadio. Fazer um lago já congelado congelar novamente não o torna mais escorregadio e, na verdade, não o altera quase nada. Portanto, somente a maior destas duas penalidades se aplica em testes de Acrobatismo que criaturas realizarem no gelo duplamente congelado.

O MJ serve como o árbitro final para decidir se duas situações que aplicam penalidades contam como a mesma origem e se acumulam entre si. Um MJ pode decidir que, embora congelar um lago duas vezes não o torne mais escorregadio, colocar óleo sobre ele o faz; penalidades adicionais podem se acumular por outros fatores ambientais, tal como um vento forte, um terremoto ou pela superfície do lago ficar desnivelada com uma série de inclinações e declives.

DEFININDO EFEITOS

Seja um efeito criado por uma característica de classe, magia ou equipamento, ele normalmente tem fatores como área, duração e alcance que são definidos utilizando termos específicos de jogo, bem como descritores que indicam seu tipo de poder (e que algumas vezes afetam como ele funciona). A seção a seguir descreve como alcances, alvos, áreas, descritores e durações de um efeito funcionam, e também dão a definição mecânica de linha de efeito e linha de visão – dois fatores principais para determinar se um personagem pode usar uma magia ou equipamento efetivamente.

ALCANCE

O alcance de um efeito indica quão longe você pode alcançar. O alcance de um efeito é a distância máxima de você à qual o efeito pode ocorrer, bem como a distância máxima que você pode designar o ponto de origem do efeito. Se qualquer porção da área do efeito fosse se estender além deste alcance, essa área é desperdiçada. Se uma distância for baseada em nível, isto significa o nível de conjurador para magias, nível de classe para características de classe e nível do item para armas e equipamentos. Os alcances padrão são os seguintes.

Pessoal

Um efeito com um alcance pessoal é limitado e afeta somente você mesmo.

Toque

Se um efeito tiver um alcance de toque, você deve tocar uma criatura ou objeto para afetar seu alvo e isto requer acertar com uma jogada de ataque corpo a corpo (contra CAE, exceto se o efeito disser o contrário) se estiver tocando um alvo involuntário. Um efeito de toque que causa dano pode causar um acerto crítico assim como uma arma. Alguns efeitos de toque lhe permitem tocar vários alvos. Você pode tocar até seis alvos voluntários ou inconscientes como parte da ativação de tal efeito, mas todos os alvos do efeito devem ser tocados na mesma rodada em que você finalizar a ativação do efeito. Se o efeito lhe permite tocar alvos ao longo de várias rodadas, tocar até seis criaturas é uma ação completa.

Curto

Um efeito com um alcance curto alcança até 7,5 metros + 1,5 metros para cada 2 níveis que você tiver.

Médio

Um efeito com um alcance médio alcança até 30 metros + 3 metros para cada nível que você tiver.

Longo

Um efeito com um alcance longo alcança até 120 metros + 12 metros para cada nível que você tiver.

Planetário

Um efeito com um alcance planetário pode alcançar qualquer lugar no mesmo planeta. Isto também cobre alvos em órbita em volta do planeta, tal como luas e satélites artificiais.

Intrassistema

Um efeito com um alcance intrassistema pode alcançar qualquer lugar no mesmo sistema solar.

Planar

Um efeito com um alcance planar pode alcançar qualquer lugar no mesmo plano de existência.

Ilimitado

Alguns efeitos, a maioria magias de níveis superiores, podem alcançar qualquer lugar, mesmo em outros planos. Efeitos com alcances ilimitados são frequentemente muito poderosos, e podem ser difíceis ou impossíveis de acessar até você alcançar um nível elevado.

Alcance Expresso em Metros

Alguns efeitos não têm uma categoria de alcance padrão, somente um alcance expresso em metros. Neste caso, o efeito específico lista exatamente quão longe seu alcance se estende.

Incremento de Distância

Alguns efeitos, especialmente armas, têm um incremento de distância. A arma pode gerar um efeito em muitos múltiplos desta distância, mas você sofre penalidades se o alvo estiver a mais de um incremento de distância (veja Distância e Penalidades na página 245).

ALVO

Alguns efeitos tem um ou mais alvos. Você usa estes efeitos em criaturas ou objetos, conforme definido pelo próprio efeito. Você deve ter linha de efeito (veja página 272) para o alvo ou alvos de um efeito que desejar usar e deve especificamente escolher o alvo ou alvos. Se o efeito levar uma certa quantidade de tempo para ser ativado (tal como o tempo de conjuração de uma magia), você não precisa selecionar seu alvo ou alvos até finalizar a ativação do efeito.

Por exemplo, se decidir conjurar uma magia que afetaria várias criaturas, você não precisa escolher exatamente quais criaturas ela afeta até terminar de conjurá-la e a magia estiver prestes a surtir efeito. Isto lhe permite evitar conjurar magias ou impor efeitos em criaturas que podem ter sido tiradas de combate ou de alguma outra forma incapacitadas no ínterim entre sua decisão de conjurar a magia e o momento em que tiver terminado de conjurá-la e ela estiver pronta para surtir efeito.

Alguns efeitos restringem quais alvos podem ser selecionados. Se um efeito mira criaturas vivas, ele afeta todas as criaturas diferentes de constructos e mortos-vivos – em outras palavras, criaturas biológicas ou tecnológicas que estiverem vivas. (Seres criados artificialmente que não são constructos ou mortos-vivos são considerados vivos para este propósito.) Se um efeito mira alvos voluntários ou inconscientes, ele afeta somente aquelas criaturas que desejarem ser afetadas por ele. Uma criatura pode se declarar como um alvo voluntário a qualquer momento (mesmo se estiver desprevenida ou não for seu turno); isto não usa uma ação e requer simplesmente, por exemplo, que um jogador informe ao outro que seu personagem é

um alvo voluntário. Outros efeitos lhe permitem mirar outras categorias de criaturas ou itens, tais como efeitos que podem especificamente mirar um constructo, corpo ou objeto.

Alguns efeitos lhe permitem redirecionar o efeito a novos alvos ou áreas após ativá-lo. Redirecionar um efeito é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Efeitos com Jogadas de Ataque

Alguns efeitos mirados requerem uma jogada de ataque para acertar seu alvo. Estes efeitos podem causar acertos críticos assim como uma arma e, quando o fazem, causam o dobro de dano em um acerto crítico.

Se um efeito mirado que requer uma jogada de ataque listar uma duração, ele se refere a quanto tempo o efeito dura no alvo (se a jogada de ataque for bem-sucedida), não quanto tempo tem para realizar um ataque.

ÁREA

Alguns efeitos cobrem uma área definida. Algumas vezes a descrição de um efeito indica uma área especificamente definida, mas normalmente cai em uma das categorias discutidas abaixo. Independentemente do formato da área, você seleciona o ponto de onde o efeito se origina, mas não controla quais criaturas ou objetos são afetados. O ponto de origem de um efeito sempre é uma interseção de mapa, ou seja, o ponto onde quatro quadrados se tocam no mapa tático de batalha.

Quando determinar se uma dada criatura está dentro da área de um efeito, conte a distância do ponto de origem em quadrado, assim como faria quando move um personagem ou quando determina a distância de um ataque à distância. A única diferente é que em vez de contar do centro de um quadrado ao centro do outro, você deve contar de interseção a interseção. Você pode contar diagonalmente entre quadrados, mas tenha em mente que cada segunda diagonal conta como dois quadrados de distância. Se a borda mais distante de um quadrado estiver dentro da área do efeito, tudo naquele quadrado está dentro da área do efeito. Entretanto, se a área de efeito tocar somente a borda mais próxima de um quadrado, coisas naquele quadrado não são afetadas pelo efeito.

Emanação, Explosão ou Propagação

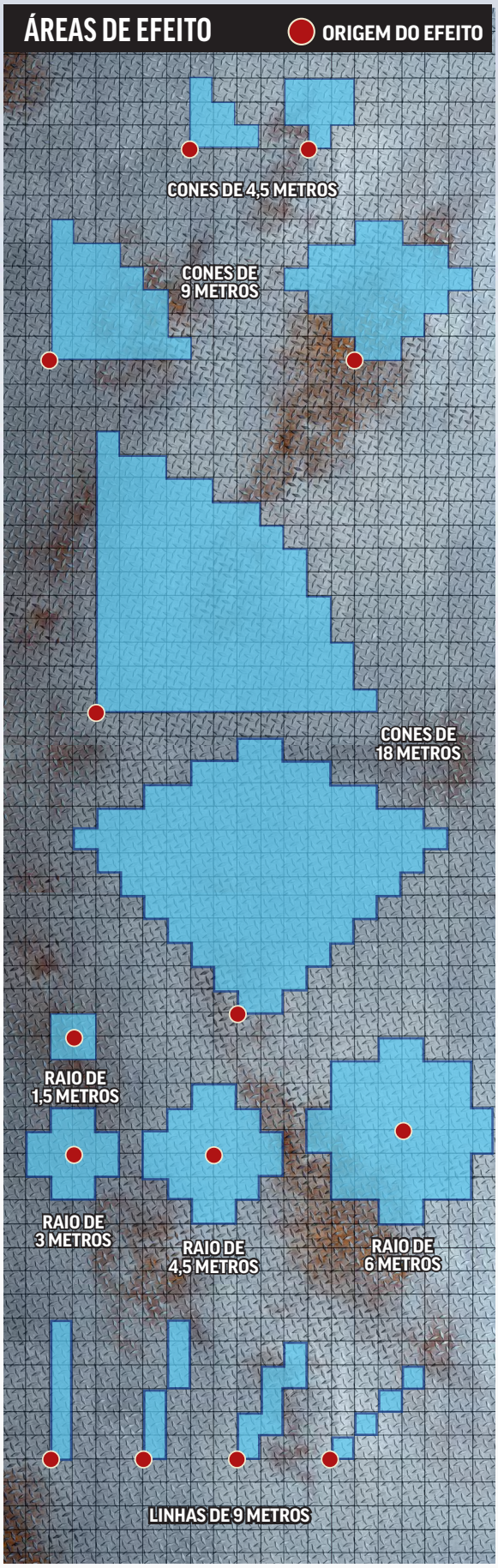
A maioria dos efeitos com uma área funciona como uma emanação, explosão ou propagação. Em cada caso, você seleciona o ponto de origem do efeito e mede sua área a partir desse ponto.

Emanação

Um efeito de emanação funciona como uma explosão, exceto que o efeito continua a irradiar do ponto de origem pela duração do efeito. A maioria das emanações são cones ou esferas.

Explosão

Um efeito de explosão afeta tudo que estiver em sua área quando ele surte efeito, incluindo criaturas que você não pode ver. Ele não afeta criaturas com cobertura total a partir do ponto de origem da explosão e seus efeitos não se estendem além de quinas. O formato padrão para um efeito de explosão é uma esfera, mas alguns efeitos de explosão são descritos especificamente como um cone. A área da explosão define quão longe do ponto de origem o efeito se estende.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Propagação

Um efeito de propagação se estende como uma explosão, mas pode se estender além de quinas. Você seleciona o ponto de origem e o efeito se estende até a distância dada em todas as direções. O efeito pode se estender além de quinas e áreas que você não pode ver. Calcule a distância utilizando a distância real que o efeito percorre, levando em conta as curvas que ele realiza e contando a distância em torno de paredes e quinas, não através delas. Você deve designar o ponto de origem para tal efeito, mas não precisa ter uma linha de efeito (veja página 272) para toda a área do efeito.

Cone, Cilindro, Esfera ou Linha

A maioria dos efeitos com uma área tem um formato específico.

Cone

Um efeito em formato de cone se estende a partir de você em um quarto de círculo na direção designada. Ele inicia a partir de qualquer quina de seu quadrado e alarga conforme avança. A maioria dos cones são emanações ou explosões (veja acima) e portanto não avançam além de quinas.

Cilindro

Com efeitos em formato de cilindro, você seleciona o ponto de origem do efeito. Este ponto é o centro de um círculo horizontal a uma altura designada pela descrição do efeito e o efeito desce a partir do círculo, preenchendo um cilindro. Um efeito em formato de cilindro ignora quaisquer obstruções em sua área.

Esfera

Um efeito em formato de esfera se expande de seu ponto de origem para preencher uma área esférica. Esferas podem ser emanações, explosões ou propagações.

Linha

Um efeito em formato de linha se estende a partir de você em uma linha na direção designada. Ele inicia a partir de qualquer quina de seu quadrado e se estende até o limite de seu alcance ou até atingir uma barreira que bloqueia uma linha de efeito (veja página 272). Um efeito em formato de linha se aplica a todas as criaturas em quadrados pelos quais a linha passar.

Moldável (M)

Se o verbete de uma área ou efeito terminar com "(M)", você pode moldar o efeito. Um efeito ou área moldado não pode ter uma dimensão menor que 3 metros. As "áreas" de muitos efeitos são dadas em cubos para torná-los mais fáceis de moldar formatos irregulares ou tridimensionais. Volumes tridimensionais frequentemente são necessários para definir áreas e efeitos em um espaço.

Outro

Um efeito pode ter uma área única, conforme definido em sua descrição.

Áreas com Alvos

Alguns efeitos têm áreas que miram criaturas ou objetos em uma área específica. Ao contrário de efeitos com alvos (veja Alvo na página 268), você não seleciona quais criaturas são afetadas; o efeito afeta todas as criaturas ou objetos de algum tipo na área especificada.

Se um efeito restringir quais alvos são afetados (por exemplo, se afeta somente criaturas vivas), então criaturas na área do efeito que não são do tipo apropriado não contam para o número de criaturas afetadas.

Sujeitos a Efeitos

Se um efeito mira criaturas ou objetos diretamente, o resultado continua com os sujeitos pela duração do efeito. Se um efeito mira uma área, ele permanece dentro dessa área por sua duração; criaturas ficam sujeitas ao efeito quando entram na área, mas não ficam mais sujeitas a ele quando saem da área.

DESCRITORES

Um descritor é um termo que ajuda a definir um item, magia ou outro efeito de alguma forma. Alguns efeitos possuem mais de um descritor, cada qual refina ainda mais as formas como o efeito funciona e interage com o mundo à sua volta, enquanto outros efeitos não possuem nenhum. Algumas vezes, mesmo equipamentos possuem descritores.

Os descritores são: ácido, água, ar, bem, caos, cativação, chamado, compulsão,, convocação, criação, cura, dependente de idioma, dependente de sentido, doença, dor, eletricidade, emoção, escuridão, fogo, força, frio, luz, mal, maldição, medo, mental, morte, ordem, radiação, sombras, sônico, teleportação, terra, veneno e vidência.

A maioria destes descritores não tem efeitos em jogo por si só; em vez disso eles descrevem como magias ou efeitos interagem com certas magias ou efeitos. Alguns descritores fornecem informações adicionais sobre como o efeito ao qual estão anexados operam, conforme definido abaixo.

Cativação

Um efeito de cativação altera como o alvo lhe vê. Isto lhe dá a habilidade de favorecer e sugerir o curso da ação de outra criatura, mas sua servidão não é absoluta ou acéfala. Essencialmente, o personagem cativado retém sua vontade própria, mas faz escolhas de acordo com uma visão distorcida do mundo.

Uma criatura cativada retém sua tendência e lealdades originais, geralmente com a exceção de que agora ela considera a pessoa que a cativou como um amigo querido e dá grande importância às sugestões e orientações do personagem. Uma criatura cativada não dá informações ou executa táticas que não tenham sido solicitadas voluntariamente. Uma criatura cativada nunca obedece um comando que é obviamente suicida ou gravemente nocivo a ela.

Uma criatura luta contra amigos que tinha antes de ser cativada somente se eles ameaçarem seu novo amigo. Mesmo assim, ela utiliza os meios menos letais à sua disposição, pois deseja resolver o conflito sem causar danos reais.

Uma criatura cativada pode fazer um teste oposto de Carisma contra seu mestre para resistir a instruções ou comandos que a fariam realizar algo que normalmente não faria mesmo para um amigo próximo. Se obtiver sucesso em seu teste, ela decide não continuar esta ordem em específico, mas permanece cativada. Se o mestre da criatura comandá-la realizar uma ação que a criatura se oporia veementemente, ela pode tentar uma nova jogada de resistência para livrar-se completamente da influência de seu mestre.

Se a criatura cativada for abertamente atacada pelo personagem que a cativou ou por seu aliados aparentes, ela é automaticamente libertada da magia ou efeito.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Chamado
Um efeito de chamado transporta uma criatura de outro plano ao plano em que você está. O efeito concede à criatura a habilidade de retornar a seu plano de origem um única vez, embora o efeito possa limitar as circunstâncias às quais isto é possível. Criaturas que são invocadas morrem se forem mortas no novo plano. Uma criatura invocada não pode ser dissipada, mesmo que seja invocada por meios mágicos.

Compulsão
Um efeito de compulsão sobrepõe a vontade própria do alvo de alguma forma, forçando-o a agir de alguma maneira ou alterando a forma como sua mente funciona.

Convocação
Um efeito de convocação instantaneamente traz uma criatura ou objeto para um lugar que você designar. Quando o efeito acaba ou é dissipado, uma criatura convocada é instantaneamente enviada de volta para de onde veio (normalmente outro plano, mas nem sempre), mas uma objeto convocado não é enviado de volta a menos que a descrição do efeito especificamente indique o contrário. Uma criatura convocada também vai embora se for morta ou se seus Pontos de Vida caírem a 0, mas não é realmente morta. Levam 24 horas para a criatura se reformar no local de onde ela foi convocada e, durante esse tempo, ela não pode ser convocada novamente.

Quando um efeito de convocação acaba e a criatura convocada desaparece, todas as magias que ela conjurou expiram. Uma criatura convocada não pode utilizar habilidades de convocação inatas que ela tenha.

Criação
Um efeito de criação manipula matéria para criar um objeto ou criatura no lugar que o criador designar. Se o efeito tiver uma duração diferente de instantânea, magia ou alguma outra energia mantém a criação unida, mas quando a duração acaba, a criatura ou objeto criado desaparece sem nenhum rastro. Se o efeito tiver uma duração instantânea, a criatura ou objeto criado não depende de qualquer energia externa para sua existência, portanto dura indefinidamente depois de criado.

Dependente de Idioma
Um efeito dependente de idioma utiliza idioma inteligível (seja audível, visual ou telepático) como um meio de comunicação. Se não puder se comunicar com o alvo ou o alvo não puder entender o que você está comunicando, o efeito falha em afetar o alvo.

Dependente de Sentido
Um efeito dependente de sentido tem efeitos audíveis ou visual, requerendo visão ou audição para ter qualquer efeito. Para este tipo de efeito afetar esse alvo, você deve ser capaz de ver ou ouvir o alvo e o alvo também deve ser capaz de vê-lo ou ouvi-lo.

Dor
Um efeito de dor causa sensações desagradáveis, mas não dano físico permanente. Criaturas imunes a efeitos que requerem jogadas de Fortitude são imunes a efeitos de dor.

Mental
Um efeito mental funciona somente contra criaturas com um valor de Inteligência 1 ou superior.

Sombra
Um efeito de sombra cria algo que é parcialmente real de uma amalgamação de energia extradimensional. O dano causado por um efeito de sombra é real.

Teleportação
Um efeito de teleportação envolve viagem instantânea através do Plano Astral (veja página 470). Qualquer coisa que bloqueia viagem astral também bloqueia teleportação, exceto se especificado o contrário.

Vidência
Um efeito de vidência cria um sensor mágico invisível que envia informações a você enquanto o efeito durar. Exceto se especificado o contrário, o sensor tem as mesmas habilidades sensoriais que você tem naturalmente, mas não quaisquer habilidades sensoriais que você recebe de outras magias ou tecnologias. O sensor é uma fonte separada e independente de entrada sensorial para você e portanto funciona normalmente mesmo que você fique cego, surdo ou sofra algum impedimento sensorial.

Uma criatura pode perceber um sensor de vidência com um teste bem-sucedido de Percepção (CD = 20 + o nível da magia ou nível do efeito). O sensor pode ser dissipado como se fosse uma magia ativa. Folhas de chumbo, campos de força, alguns materiais exóticos e proteções mágicas bloqueiam efeitos de vidência; se for o caso, você pode sentir que o efeito está sendo bloqueado.

DURAÇÃO
A duração de um efeito lhe diz quanto o efeito dura. Se uma magia, habilidade ou item tem uma duração específica e cria um ou mais efeitos, esses efeitos permanecem pela duração, exceto se o efeito especificar o contrário.

Algumas vezes um efeito é suprimido sem ser anulado ou dissipado. Quando isto acontece, a duração do efeito não é alterada. Ela ainda acaba no mesmo tempo em que teria acabado se não tivesse sido suprimida.

Tempos de Duração
Durações são normalmente medidas em rodadas, minutos, horas, dias ou outros incrementos. Quando o tempo da duração do efeito acaba, a energia ou força alimentando o efeito se vai e o efeito acaba. Se a duração de um efeito for variável, a duração é rolada secretamente pelo MJ para que você não saiba quando o efeito irá durar.

Sempre que a duração de um efeito for expressa em uma unidade padrão que mede tempo, tal como horas, dias, ou mesmo anos, ela se refere a essas unidades como expressado no Tempo Padrão do Pacto. Sob este esquema, um dia tem 24 horas de 60 minutos cada e um ano tem 365 dias (ou 52 semanas). Para mais informações sobre tempo e conceitos similares em Starfinder, veja Tempo na página 430.

Instantânea
O efeito surge e se esvai no instante em que é criado, embora suas consequências possam durar mais.

Permanente
O efeito permanece enquanto não for desfeito através de outro método, tal como *dissipar magia* para magias permanentes.

Concentração

Quando um efeito tem uma duração de concentração, o efeito dura enquanto você se concentrar nele. Concentrar para manter um efeito é uma ação padrão. Qualquer fator que poderia quebrar sua concentração enquanto estiver executando atividades que requerem foco (tal como conjurar uma magia) também pode quebrar sua concentração enquanto você mantém o efeito, fazendo-o acabar. Veja Concentração e Magias Interrompidas na página 331 para mais detalhes. Você não pode utilizar um efeito que requer concentração nem conjurar magias enquanto se concentra em um efeito. Alguns efeitos duram por um curto período após você parar de concentrar – normalmente 1 rodada por nível, embora efeitos individuais possam variar conforme notado em suas descrições.

Descarregar

Ocasionalmente um efeito dura um período determinado, ou até ser acionado ou descarregado.

Efeitos de Toque e Manter a Carga

Alguns efeitos, mais notavelmente magias, tem um alcance de toque (veja Alcance abaixo) e requerem uma ação para ativar. Na maioria dos casos, se não descarregar um efeito de toque na rodada em que o cria, você pode postergar a descarga do efeito (também conhecido como manter a carga) indefinidamente. Você pode realizar ataques de toque rodada após rodada até o efeito ser descarregado. Se você realizar qualquer outro ataque, ativar outra habilidade ou conjurar uma magia durante este período, o efeito de toque é dissipado.

Algumas magias de toque lhe permitem tocar vários alvos como parte da magia. Você não pode manter a carga dessas magias; você deve tocar todos os alvos da magia na mesma rodada em que finalizar a conjuração da magia.

Dispensável (D)

Se a duração de uma magia ou efeito terminar com "(D)", você pode dispensar o efeito à vontade como um ação padrão. Você deve estar dentro do alcance do efeito e ser capaz de preencher as mesmas condições requeridas para criar o efeito – tal como ser capaz de concentrar para conjurar uma magia ou ter acesso ao equipamento que criou o efeito – embora você não precise realmente gastar a ação apropriada. Um efeito que depende de concentração é dispensável por sua própria natureza e dispensá-lo não requer uma ação, já que você deve encerrar o efeito para parar de se concentrar em seu turno.

HABILIDADES E EFEITOS DE MAGIA EM VEÍCULOS GRANDES

A maioria dos veículos interage com habilidades e magias normalmente; os efeitos de uma rajada explosiva de um buggy de exploração pode ser determinada utilizando as regras comuns, por exemplo.

Entretanto, se você estiver em um veículo excepcionalmente grande, tal como um aeronave ou espaçonave de tamanho considerável, o veículo efetivamente se torna um tipo de terreno e interage com os efeitos de habilidades e magias diferentemente. O MJ é o árbitro final de qual tipo de veículo se classifica como terreno, mas exemplos incluem dirigíveis, estações espaciais, naves espaciais, rastreadores móveis de fábrica, transatlânticos, trens ou qualquer veículo maior que uma criatura típica cujo tamanho seja Colossal ou maior.

Consulte as diretrizes a seguir quando usar habilidades ou conjurar magias em veículos classificados como terreno. Para os propósitos de habilidades e magias, veículos excepcionalmente grandes não são considerados objetos; em vez disso, suas várias partes componentes (consoles, divisórias, paredes e etc.) são consideradas objetos. No geral, habilidades ou magias com um efeito estacionário ou imóvel (tal como *muralha de força*, *zona da verdade* ou a entrada do palácio de memórias Akáshico de um místico) ou magias que são ancoradas em um veículo (tal como *muralha de aço*) se movem com um veículo e não são fixados no local físico onde são usados ou conjurados. Desta forma, efeitos que originam de um personagem em um veículo de tamanho de terreno e miram uma área nesse veículo se movem com o veículo, em vez de se manifestar no local estático por onde o veículo passa rapidamente.

Além destas diretrizes, os efeitos exatos de uma habilidade ou magia que origina de um personagem em um veículo excepcionalmente grande dependem do MJ.

LINHA DE EFEITO

Se uma arma, magia, habilidade ou item exigir uma jogada de ataque e tiver um alcance medido em metros, ele normalmente requer que você (ou quem ou o quê estiver utilizando a habilidade) tenha uma linha de efeito para o alvo para ser efetivo (sujeito ao critério do MJ). Uma linha de efeito é um caminho reto e desobstruído que indica o que um ataque ou habilidade pode afetar. Uma linha de efeito é obstruída por uma barreira sólida que para o efeito em questão (tal como uma parede, para a maioria dos efeitos), mas não é obstruída por restrições puramente visuais (tal com fumaça ou escuridão). Você não pode ter uma linha de efeito que exceda alcance planetário, exceto se especificado o contrário.

Você deve ter linha de efeito clara para qualquer criatura ou objeto que desejar ter como alvo ou para qualquer espaço o qual desejar criar um efeito que não sejam de área. Para efeitos de área, você deve ter linha de efeito clara para o ponto de origem do efeito. Um efeito que é um cilindro, cone, emanação ou explosão afeta somente uma área, criatura ou objeto dentro da linha de efeito de sua origem (ponto central de uma explosão esférica, ponto inicial da uma explosão em cone, ponto central do círculo de um cilindro ou ponto de origem de uma emanação). Para definições destes termos específicos, veja Área na página 269.

Se você tiver uma linha de efeito para algum espaço do alvo mas não para todo ele, o alvo possui cobertura (veja página 253 para mais informações sobre cobertura). Adicionalmente, uma barreira sólida com um buraco de pelo menos 30 centímetros quadrados através dela poderia conceder cobertura em vez de cobertura total contra um efeito, à escolha do MJ.

LINHA DE VISÃO

Linha de visão é um caminho reto e desobstruído que indica o que você pode ver. Uma linha de visão é similar a uma linha de efeito, exceto que fatores que limitam visão normal, tal como névoa, escuridão e ocultação total podem obstruir linha de visão. Se não puder ver um alvo por qualquer razão, você não tem linha de visão para ele e portanto não pode utilizar efeitos que requerem que você tenha uma linha de visão. Você não pode ter linha de visão que exceda alcance planetário, exceto se especificado o contrário.

CONDIÇÕES

Condições são circunstâncias ou situações que podem afetar personagens por um período de tempo. Se mais de uma condição afetar um personagem, aplique todas elas. Se efeitos não puderem ser combinados, aplique o efeito mais severo.

As descrições a seguir dão detalhes sobre as condições mais comuns e os efeitos delas em personagens. A Tabela 8–2 fornece uma referência rápida das condições e seus efeitos, embora jogadores e MJs devam sempre rever os detalhes completos de uma condição quando não estiverem familiarizados com ela.

Algumas vezes uma condição é suprimida sem ser anulada, tal como com a improvisação de emissário não desista. Neste caso, a duração da condição não é alterada – ela ainda acaba no mesmo tempo em que teria acabado se não tivesse sido suprimida.

DESCRIÇÃO DAS CONDIÇÕES

A seguir são apresentadas as condições comuns do Starfinder.

Abalado

Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, de resistência, testes de atributo e de perícia enquanto tiver a condição abalado. Se já estiver abalado e for sujeito a um efeito adicional que lhe deixaria abalado, a duração da condição abalado é aumentada pela duração do segundo efeito.

Adormecido

Você está dormindo e indefeso. Enquanto adormecido, você sofre –10 de penalidade em testes de Percepção para perceber qualquer coisa. Se obtiver sucesso em um teste de Percepção para perceber alguma coisa apesar da penalidade imposta, você acorda automaticamente. Você também acorda se for esbofeteado ou ferido. Um aliado pode lhe acordar como uma ação padrão.

Agarrado

Você está restringido por uma armadilha, criatura ou efeito. Você não pode se mover e sofre –2 de penalidade em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque, jogadas de resistência de Reflexos, testes de iniciativa e de atributos e perícias baseados em Destreza, exceto aqueles realizados para agarrar seu oponente de volta ou para escapar da manobra agarrar (veja Agarrar na página 246). Além disso, você não pode realizar ações que requerem duas mãos (ou outros membros) para serem executadas. Você não pode realizar ataques de oportunidade.

Você não pode utilizar Furtividade para se esconder de uma criatura te agarrando, mesmo se uma habilidade especial lhe permitir se esconder quando normalmente não poderia. Se ficar invisível através de uma magia ou outra habilidade, você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste para escapar da manobra agarrar, mas não recebe qualquer outro benefício.

Amedrontado

Você está congelado de medo. Você está desprevenido e não pode realizar ações.

Apavorado

Você larga tudo que estiver segurando e foge em velocidade máxima por um caminho aleatório para longe da fonte de seu medo, bem como de quaisquer outros perigos que encontrar. Você não pode realizar quaisquer outras ações. Além disso, você sofre –2 de penalidade em todas as jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícia. Se encurralado, você se encolhe e não ataca, normalmente usando a ação de defesa total e nada mais em combate. Você pode usar habilidades especiais, inclusive magias, para fugir; na verdade, você deve usar tais meios se eles forem a única forma que você tiver de fugir.

Assustado

Você foge da fonte de seu medo da melhor forma possível. Se for incapaz de fugir, em vez disso você pode lutar. Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícia. Você pode usar habilidades especiais, inclusive magias, para fugir; na verdade, você deve usar tais meios se eles forem a única forma que você tiver de fugir enquanto estiver assustado. Se já estiver assustado e for sujeito a um efeito adicional que lhe deixaria assustado, a duração da condição assustado é aumentada pela duração do segundo efeito.

Atordoado

Você larga tudo que estiver segurando, não pode realizar ações e está desprevenido.

Atravancado

Todas suas velocidades são reduzidas em 3 metros, seu bônus máximo de Destreza em sua Classe de Armadura é reduzido para +2 e você sofre –5 de penalidade em testes baseados em Força e Destreza (ou sofre sua penalidade de armadura em testes, o que for pior).

Cego

Você não pode ver. Você está desprevenido e sofre –4 de penalidade na maioria dos testes de perícias baseadas em Força e Destreza e em testes opostos de Percepção. Todos os testes e atividades baseados em visão (tal como ler e testes de Percepção baseados em visão) falham automaticamente. Você não pode observar outras criaturas, o que significa (entre outras coisas) que você trata todas as criaturas como tendo ocultação total (50% de chance de erro; veja página 254). Você deve obter sucesso em um teste de perícia de Acrobatismo CD 10 para se mover mais rápido que metade de sua velocidade. Se falhar neste teste, você cai prostrado. Personagens que permanecerem cegos por um longo período de tempo se acostumam a estas desvantagens e podem superar algumas delas. Criaturas que ficarem cegas mas tiverem um sentido preciso (veja página 260) diferente da visão ainda falham automaticamente em todos os testes e atividades baseados em visão, mas não sofrem nenhum dos outros efeitos.

Confuso

Você está mentalmente confuso e não pode agir normalmente. Você não sabe dizer a diferença entre aliado e adversário, e portanto trata todas as criaturas como inimigos, mesmo seus familiares ou amigos mais próximos, se aplicável. Um aliado que quiser conjurar uma magia benéfica em você com um alcance de toque deve obter sucesso em uma jogada de ataque contra sua Classe de Armadura de Energia, já que você não pode ser considerado um aliado voluntário. Se for atacado enquanto estiver confuso, você sempre ataca a criatura que te atacou por último até que ela esteja morta ou fora de vista, exceto se for impossível para você atacá-la nessa rodada. Enquanto confuso, você não pode realizar ataques de oportunidade contra qualquer criatura ou coisa que você já não esteja comprometido a atacar.

Se não estiver devotado a atacar um alvo, role na tabela a seguir no início de seu turno a cada rodada para ver o que você fará nessa rodada.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TABELA 8-2: CONDIÇÕES

CONDIÇÃO	EFEITO
Abalado	Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícia.
Adormecido	Você sofre –10 de penalidade em testes de Percepção para perceber coisas.
Agarrado	Você não pode se mover ou realizar ações com duas mãos; você sofre –2 de penalidade na CA, na maioria das jogadas de ataque, de Reflexos, testes de iniciativa e de atributo e perícias baseados em Destreza; e você não pode realizar ataques de oportunidade.
Amedrontado	Você está desprevenido e não pode realizar ações.
Apavorado	Você larga todos itens segurados; você foge em velocidade máxima; você não pode realizar outras ações; você sofre –2 de penalidade em jogadas de resistência, testes de atributo e de perícia; e você se encolhe se for encurralado.
Assustado	Você deve fugir ou lutar e sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, de resistência, testes de atributo e de perícia.
Atordoado	Você larga tudo que estiver segurando, não pode realizar ações e está desprevenido.
Atravancado	Velocidades são reduzidas em 3 metros, bônus máximo de Des na CA é reduzido para +2 e você sofre –5 de penalidade em testes baseados em For e Des.
Cego	Você está desprevenido, sofre –4 de penalidade na maioria dos testes de perícia baseados em For e Des e em testes opostos de Percepção, falha automaticamente em testes de Percepção baseados em visão, oponentes têm ocultação total contra você e você deve obter sucesso em testes de Acrobatismo CD 10 para se mover mais rápido que metade de sua velocidade ou cai prostrado.
Confuso	Você trata todas criaturas como inimigos e deve rolar na tabela para determinar suas ações.
Desestabilizado	Você não pode realizar ações de movimento, exceto se endireitar, sofre –2 de penalidade em ataques e está desprevenido.
Desorientado	Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque.
Desprevenido	Você sofre –2 de penalidade na CA e não pode realizar reações ou ataques de oportunidade.
Emaranhado	Você se move à metade de sua velocidade; você não pode correr ou investir; e sofre –2 de penalidade na CA, jogadas de ataque, jogadas de Reflexos, testes de iniciativa e de atributo e perícias baseados em Des.
Enjoado	Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, de dano com armas, de resistência, testes de atributo e de perícia.
Estável	Você não está mais morrendo, mas ainda está inconsciente.
Exausto	Você se move à metade de sua velocidade; você não pode correr ou investir; e sofre –3 de penalidade na CA, jogadas de ataque, de dano corpo a corpo, jogadas de Reflexos, testes de iniciativa e de atributo e perícias baseados em For e Des; você reduz seu limite de atravancado em 3 volumes.
Fascinado	Você deve prestar atenção ao efeito fascinante e sofre –4 de penalidade em testes de perícia realizados como reações.
Fatigado	Você não pode correr ou investir; e sofre –1 de penalidade na CA, jogadas de ataque, de dano corpo a corpo, jogadas de Reflexos, testes de iniciativa e de atributo e perícias baseados em For e Des; você reduz seu limite de atravancado em 1 volume.
Imobilizado	Você não pode se mover, está desprevenido e sofre as mesmas penalidades que em agarrado, mas a penalidade é –4.
Inconsciente	Você está nocauteado e indefeso.
Indefeso	Seu modificador de Des é –5 e ataques corpo a corpo contra você recebem +4 de bônus.
Morrendo	Você está inconsciente, não pode realizar ações e deve se estabilizar ou perder Pontos de Determinação e potencialmente morrer.
Morto	Sua alma deixa seu corpo, você não pode agir de forma nenhuma e não pode se beneficiar de cura normal ou mágica.
Nauseado	Você está incapaz de atacar, conjurar ou se concentrar em magias e a única ação que pode realizar é uma ação de movimento por turno.
Ofuscado	Você sofre –1 de penalidade em jogadas de ataque e testes de Percepção baseados em visão.
Paralisado	Seu modificador de Des é –5 e você não pode se mover, apenas realizar ações mentais.
Pasmo	Você não pode realizar ações.
Prostrado	Você sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque, +4 de bônus na CA contra ataques à distância e –4 de penalidade na CA contra ataques corpo a corpo.
Quebrado (somente itens)	Arma: jogadas de ataque e dano sofrem –2 de penalidade e não podem causar efeitos extras em um acerto crítico; armadura: bônus de CA são reduzidos pela metade e a penalidade de armadura em testes é dobrada; veículo: –2 de penalidade na CA, CD de colisão e modificador de Pilotagem, e sua velocidade total e km/h são reduzidos pela metade; ferramenta ou tecnologia que fornece bônus: bônus são reduzidos pela metade.
Queimando	Você sofre o dano de fogo listado a cada rodada e deve extinguir o fogo para encerrar a condição.
Sangrando	Você sofre o dano listado no começo de seu turno.
Sobrecarregado	Velocidades são reduzidas para 1,5 metros, bônus máximo de Des na CA é reduzido para +0 e você sofre –5 de penalidade em testes baseados em For e Des.
Surdo	Você sofre –4 de penalidade em jogadas de iniciativa e testes opostos de Percepção, e falha automaticamente em testes de Percepção baseados em som.
Zonzo	Você pode realizar somente uma ação de movimento ou um ação padrão a cada rodada e não pode realizar reações, mas pode realizar ações rápidas normalmente.

D%	COMPORTAMENTO
1-25	Age normalmente.
26-50	Não faz nada além de balbuciar incoerentemente.
51-75	Causa 1d8 + modificador de For em você mesmo com um item em mãos.
76 -100	Ataca a criatura mais próxima.

Se você não puder executar a ação indicada, você não faz nada além de balbuciar incoerentemente. Atacantes não recebem qualquer vantagem especial quando lhe atacam.

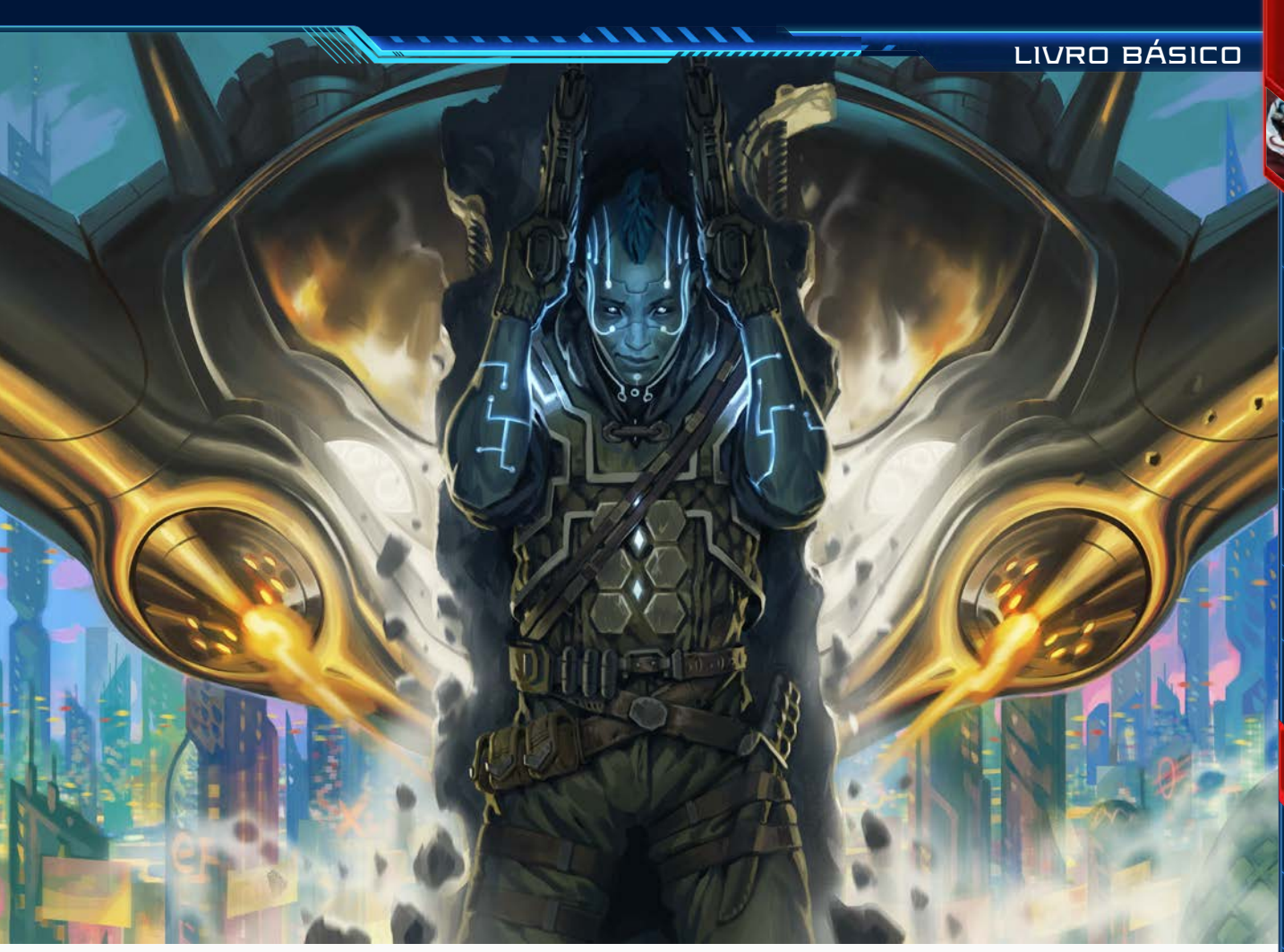
Desestabilizado

Você está desorientado e flutuando em gravidade zero. Você não pode realizar ações de movimento para mover-se sua velocidade, rastejar ou realizar um passo cauteloso. Você está desprevenido e sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque.

Você deve utilizar um método de propulsão para se endireitar ou agarrar um objeto estabilizador tal como uma parede ou escada (normalmente como uma ação padrão) para encerrar esta condição. Veja Gravidade Zero na página 401 para mais informações.

Desorientado

Sua concentração de batalha está dispersa. Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque enquanto estiver desorientado.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Desprevenido

No início de um combate, se estiver surpreso, você está desprevenido até que fique ciente do combate e tenha chance de agir. Muitos outros efeitos podem deixá-lo desprevenido. Você sofre –2 de penalidade em sua CA e não pode realizar reações enquanto estiver desprevenido.

Emaranhado

Você está enrolado. Estar emaranhado impede seu movimento, mas não lhe impede de mover completamente a menos que as amarras estejam ancoradas em um objeto imóvel ou amarado por uma força oposta. Você se move à metade de sua velocidade, não pode correr ou investir e sofre –2 de penalidade em sua CA, jogadas de ataque, jogadas de resistência, testes de iniciativa e testes de atributo e perícias baseados em Destreza.

Enjoado

Você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, jogadas de dano com armas, jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícia.

Estável

Se estiver morrendo, mas gastar Pontos de Determinação para se estabilizar (veja Usando Pontos de Determinação na página 251 em Ferimentos e Mortes) ou se receber cura de um aliado, você está estável. Você não está mais morrendo, mas ainda está inconsciente.

Exausto

Você se move à metade de sua velocidade, não pode correr ou investir e sofre –3 de penalidade em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque, jogadas de dano corpo a corpo, jogadas de dano com armas de arremesso, jogadas de resistência de Reflexos, testes de iniciativa e testes de atributo e perícias baseados em Força e Destreza. A quantidade de volumes que você pode carregar sem estar atravancado é reduzida em 3. Após 1 hora completa de descanso, você fica fatigado em vez de exausto.

Fascinado

Você está em transe. Enquanto tiver a condição fascinado, você permanece de pé ou sentado quietamente, sem realizar ações além de prestar atenção ao efeito de fascinação, enquanto o efeito durar. Você sofre –4 de penalidade em testes de perícias realizados passivamente em resposta às ações dos outros, tal como testes de Percepção. Qualquer ameaça em potencial, como uma criatura hostil se aproximando, lhe concede uma nova jogada de resistência contra o efeito de fascinação. Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, conjurando uma magia ou mirando uma arma à distância contra você, automaticamente encerra a condição. Um aliado pode lhe sacudir para te livrar do efeito e encerrar esta condição como uma ação padrão.

Fatigado

Você não pode correr ou investir e sofre –1 de penalidade em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque, jogadas de dano corpo a corpo, jogadas de Reflexos, testes de iniciativa e testes de atributos e perícias baseados em Força e Destreza. A quantidade de volumes que você pode carregar sem estar atravancado é reduzida em 1. Se estiver fatigado, realizar uma atividade que normalmente lhe deixaria fatigado lhe deixa exausto em vez disso. Após 8 horas completas de descanso, você não está mais fatigado.

Imobilizado

Você está fortemente restringido e pode realizar poucas ações. Enquanto imobilizado, você não pode se mover e está desprevenido. Você também sofre um adicional de –4 de penalidade em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque, jogadas de resistência de Reflexos, testes de iniciativa e de atributos e de perícias baseados em Destreza (essas penalidades substituem aquelas da condição agarrado e também se aplicam a tentativas de agarrar seu oponente ou para escapar; veja Agarrar na página 246). Você é limitado nas ações que pode realizar. Você não pode realizar qualquer ação que requeira a utilização de qualquer de seus membros, mas sempre pode tentar escapar, normalmente através de uma jogada de ataque ou teste de Acrobatismo. Você não pode realizar ataques de oportunidade enquanto estiver imobilizado, mas ainda pode realizar ações verbais e mentais, tal como conjurar magias.

Inconsciente

Você está nocauteado e indefeso. Inconsciência pode resultar do fato de estar com 0 Pontos de Vida.

Indefeso

Você está amarrado, dormindo, inconsciente ou de alguma forma à mercê total de um oponente. Você é tratado como tendo Destreza 0 (tornando seu modificador de Destreza –5) e jogadas de ataque contra você recebem +4 de bônus adicional (equivalente a atacar um alvo prostrado). Ataques à distância não recebem nenhum bônus especial contra você.

Morrendo

Uma criatura morrendo está inconsciente e próxima da morte. Criaturas com 0 Pontos de Vida que não estão estabilizadas estão morrendo. Uma criatura morrendo não pode realizar ações e perde 1 Ponto de Determinação a cada rodada ao final de seu turno, exceto se for estabilizado. Uma criatura morrendo pode gastar um quarto de seus Pontos de Determinação máximos para se estabilizar e então gastar outro Ponto de Determinação em uma rodada subsequente para recuperar 1 Ponto de Vida e permanecer em combate. Estabilizar ou ser curado acima de 0 Pontos de Vida encerra a condição morrendo, assim como morrer. Veja Ferimentos e Morte na página 250 para mais informações.

Morto

Você está morto quando tem 0 Pontos de Vida, não estiver estável e não tiver Pontos de Determinação remanescentes mas fosse perder PD por estar morrendo ou se sofrer dano enquanto estiver morrendo. (Veja Ferimentos e Morte a partir da página 250 para mais informações.) Você também morre por dano de atributo, dreno de atributo ou níveis negativos (veja página 252) ou por sofrer dano maciço (veja página 250).

Quando está morto, sua alma sai de seu corpo e você fica incapaz de agir de qualquer forma. Você não pode se beneficiar de cura normal ou mágica, mas pode ser restaurado à vida através de magia ou tecnologia capaz de realizar tal feito. Seu corpo se decompõe normalmente exceto se for preservado, mas qualquer coisa que restaurá-lo à vida também restaura seu corpo e sua saúde à condição que estava no momento de sua morte (dependendo da magia ou dispositivo que estiver lhe revivendo). De qualquer forma, você não precisa se preocupar sobre decomposição, rigidez cadavérica e outras condições que afetam corpos mortos após ser ressuscitado.

Nauseado

Você está se sentindo mal do estômago. Você não pode atacar, conjurar ou concentrar-se em magias ou qualquer outra coisa que requeira atenção. A única ação que você pode realizar por turno é uma única ação de movimento.

Ofuscado

Você está incapaz de ver bem devido à superestimulação de seus olhos. Você sofre –1 de penalidade em jogadas de ataque e em testes de Percepção baseados na visão.

Paralisado

Você está quase inteiramente congelado no local e incapaz de mover seu corpo, exceto se contorcer ligeiramente, mover seus olhos e assim por diante. Você não está indefeso, embora seja tratado como tendo –5 de modificador de Destreza. Você pode realizar ações puramente mentais, mas nenhuma ação física. Se estiver voando no ar quando ficar paralisado e seu voo for dependente de meios físicos (como asas), você cai. Se estiver nadando quando ficar paralisado, você pode se afogar (veja Sufocamento e Afogamento na página 405). Uma criatura pode se mover através do espaço ocupado por você, seja ou não seu aliado. Entretanto, cada quadrado que você ocupa conta como 2 quadrados para se mover por ele.

Pasmo

Você está incapaz de agir normalmente. Você não pode realizar ações, mas não sofre penalidade em sua CA. A condição pasmo normalmente dura 1 rodada.

Prostrado

Você está deitado no chão. Você sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque corpo a corpo. Você recebe +4 de bônus em sua Classe de Armadura contra ataques à distância, mas sofre –4 de penalidade em sua Classe de Armadura contra ataques corpo a corpo. Levantar é uma ação de movimento para quem está prostrado.

Quebrado

Item que sofreram dano além da metade de seus Pontos de Vida totais adquirem a condição quebrado, significando que eles são menos efetivos em suas tarefas designadas. A condição quebrado tem os seguintes efeitos, dependendo do item. Para informações sobre dureza e Pontos de Vida de armas e armaduras, veja a página 409.

Se o item for uma arma, quaisquer ataques realizados com o item sofrem –2 de penalidade em jogadas de ataque e dano. Tais armas não podem causar efeitos críticos extras em um acerto crítico, mas ainda causam o dobro de dano.

Se o item for uma armadura, o bônus que ela concede na CA é reduzido pela metade, arredondado para baixo. Uma armadura quebrada dobra sua penalidade de armadura em testes de perícia. Se o item for um veículo, ele sofre –2 de penalidade em sua CA e CD de colisão, seu modificador de Pilotagem é reduzido em 2 e sua velocidade total e seus km/h são reduzidos pela metade. (Veja página 228 no Capítulo 7 para mais sofre veículos quebrados e avariados.) Se o item for uma ferramenta ou peça de cibertecnologia ou biotecnologia que fornece um bônus em testes de atributo, de perícia, jogadas de resistência ou velocidade (incluindo novas velocidades de movimento), esses bônus são reduzidos pela metade, arredondados para baixo (mínimo 0).

Se o item não se encaixar em nenhuma destas categorias, a condição quebrado não tem efeito em sua utilização.

Itens com a condição quebrado, independentemente do tipo, podem ser revendidos por somente metade do preço normal de

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

revenda (normalmente 5% do valor de compra do item). Qualquer item pode ser reparado com a magia *emendar* ou *tornar inteiro* conjurada por um personagem com um nível de conjurador igual ou maior que o nível do item. Itens perdem a condição quebrado se a magia restaurar o objeto à metade ou mais de seus Pontos de Vida originais.

Além disso, itens mágicos podem ser reparados com a perícia Misticismo (veja página 144 para mais detalhes) e itens tecnológicos podem ser reparados com a perícia Engenharia (veja página 142 para mais detalhes). Itens híbridos podem ser reparados com qualquer uma destas perícias. A maioria das lojas de reparo (mágica ou tecnológica) cobra 10% do preço original de compra do item para reparar estes danos (ou mais se o item estiver muito danificado ou arruinado).

Queimando

Você está pegando fogo. Enquanto tiver esta condição, no início de seu turno em toda rodada antes de realizar quaisquer ações (ou tentar a jogada de resistência de Reflexos descrita abaixo), você sofre a quantidade de dano listada como dano de fogo (ou 1d6 de dano de fogo se nenhuma quantidade for listada no efeito que causa o queimando). Dano de fogo de várias origens que infligem a condição queimando é cumulativo.

Ao final de cada rodada em que estiver queimando, você pode tentar uma jogada de resistência de Reflexos para remover esta condição. A CD desta jogada de resistência é igual a 10 + a quantidade de dano de fogo que você sofreu nesta rodada pela condição queimando. Se obtiver sucesso nesta jogadas de resistência, você perde a condição queimando. Você pode tentar uma nova jogada de resistência toda rodada enquanto tiver esta condição e recebe +2 de bônus para cada jogada de resistência prévia que tenha tentado em rodadas consecutivas.

Você também pode automaticamente encerrar esta condição pulando em água o suficiente para se cobrir. Se não tiver água suficiente disponível, você pode gastar uma ação completa para rolar no chão ou de alguma outra forma sufocar o fogo para tentar uma nova jogada de resistência com +4 de bônus (mais quaisquer bônus por tentativas consecutivas prévias em que falhou) para encerrar a condição.

Sangrando

Você sofre a quantidade de dano listada no começo de seu turno toda rodada até a condição acabar. Seu sangramento pode ser parado com um teste bem-sucedido de Medicina CD 15 como uma ação padrão ou através da aplicação de qualquer habilidade que restaura Pontos de Vida. Se sofrer dois ou mais efeitos de sangramento, você sofre somente o dano do pior efeito.

Sobrecarregado

Todas suas velocidades são reduzidas para 1,5 metros, seu bônus máximo de Destreza em sua Classe de Armadura é reduzido para +0 e você sofre –5 de penalidade em testes baseados em Força e Destreza (ou sofre sua penalidade de armadura em testes, o que for pior).

Surdo

Você não pode ouvir. Você sofre –4 de penalidade em testes de iniciativa e testes opostos de Percepção, e falha automaticamente em testes de Percepção baseados em som. Personagens que permanecerem surdos por um longo período de tempo se acostumam a estas desvantagens e podem superar algumas delas.

Zonzo

Você pode realizar uma única ação de movimento ou ação padrão a cada rodada, mas não ambas, nem pode realizar ações completas. Você ainda pode realizar ações rápidas, mas não reações.

REGRAS TÁTICAS DE VEÍCULOS

Quando estiverem em um veículo fugindo de inimigos que estiverem a pé ou se estiverem a pé tentando parar um veículo, movimento e combate são representados em um mapa de batalha. Regras diferentes se aplicam a perseguições entre veículos, já que envolvem distâncias muito maiores (veja página 282).

Veículos são objetos, portanto não têm ações ou reações por si só – eles devem ser pilotados por um personagem ou uma IA de piloto automático (veja página 280). Entretanto, eles ainda podem se mover quando descontrolados (veja página 280). Em alguns casos, o nível de item de um veículo afeta a CD dos testes de perícia do piloto ou passageiros ou de alguma forma influenciam como estas regras funcionam. Veja as páginas 228 e 229 para estatísticas de veículos específicos.

DIREÇÃO DO VEÍCULO

Geralmente, a direção para onde uma criatura está virada em um mapa é irrelevante em Starfinder, mas veículos não são tão ágeis, portanto você precisa monitorar a direção de um veículo toda vez que ele se mover. Se estiver utilizando miniaturas, gire a miniatura do veículo para o lado correto sempre que sua direção mudar. O veículo deve sempre estar direcionado para uma das bordas de seu espaço, nunca para uma quina.

Quando um veículo tiver que se mover em sua direção atual (tal como durante uma ação de corrida ou quando descontrolado), ele deve se mover em linha reta. Esta linha é medida do centro do veículo em sua borda frontal, e pode ser traçada para frente ou em um ângulo, conforme demonstrado no diagrama na página 279. O ângulo não pode ser maior que 45 graus diagonalmente a partir de sua frente.

PILOTANDO UM VEÍCULO

Quando está pilotando um veículo durante um combate no mapa tático, o veículo se move em sua contagem de iniciativa e você deve gastar suas ações para pilotá-lo. Criaturas podem realizar as seguintes ações para conduzir ou interagir com veículos, além das ações de combate normais descritas anteriormente neste capítulo.

Ações de Movimento

Usa-se uma ação de movimento para embarcar, conduzir, ligar, parar abruptamente ou assumir controle de um veículo, conforme detalhado abaixo.

Assumir Controle

Você pode assumir o controle de um veículo descontrolado como uma ação de movimento. Veja Veículos Descontrolados na página 280 para mais informações sobre assumir o controle de um veículo descontrolado.

Conduzir

Você pode pilotar um veículo à sua velocidade de condução, que é notada na seção Velocidade das estatísticas do veículo (veja página 228) como uma ação de movimento. Você pode fazer curvas conforme a necessidade durante esse movimento e determina sua direção ao final da ação conduzir.

Veículos provocam ataques de oportunidade enquanto conduzidos e quando estiver em um veículo que está conduzindo, você provoca ataques de oportunidade similarmente se realizar quaisquer ações que normalmente o fariam (incluindo realizar ataques à distância), exceto se o veículo fornecer cobertura total. Você não pode usa a ação conduzir para mover um veículo através de espaços ocupados por criaturas, mesmo se forem aliados.

Embarcar ou Desembarcar de um Veículo

Você pode embarcar ou desembarcar de um veículo como uma ação de movimento. Fazê-lo enquanto o veículo está em movimento requer um teste bem-sucedido de Acrobatismo ou Atletismo; veja Embarcar na página 285.

Ligar Veículo

Dar ignição em um veículo normalmente é uma ação de movimento, embora veículos mais complicados possam ter uma sequência de inicialização de vários estágios que requem várias ações.

Parar Abruptamente

Parar um veículo após uma ação de corrida (veja Corrida abaixo) requer uma ação de movimento (parar após uma ação de conduzir não requer uma ação; veja Não Requer uma Ação na página 280). Normalmente, um veículo continua a se mover após uma ação de corrida. Você pode realizar um teste de Pilotagem (veja Pilotar um Veículo na página 147) para reduzir a distância em quadrados que seu veículo se move antes de parar após uma ação de corrida pelo resultado de seu teste dividido por 5, arredondado para baixo para o próximo incremento de 1,5 metros. Por exemplo, com um resultado de 17, você reduziria a distância movida em 4,5 metros (3 quadrados).

Ações Completas

Correr em linha reta ou atacar com o corpo de um veículo usa uma ação completa, conforme detalhado abaixo.

Abalroar

Como uma ação completa, você pode pilotar um veículo em sua velocidade total em linha reta em sua direção atual e tentar abalroar uma criatura ou objeto ao final do movimento, causando o dobro do dano de colisão do veículo ao alvo e metade do dano de colisão do veículo em seu próprio veículo. O dano de colisão e CD de colisão de um veículo são listados na seção Ataque (Colisão) em suas estatísticas (veja página 228).

Movimento durante uma ação abalroar tem as mesmas restrições que a ação de corrida e requer os mesmos testes de Pilotagem. Se falhar em qualquer teste de Pilotagem durante o movimento, você falha em abalroar seu alvo.

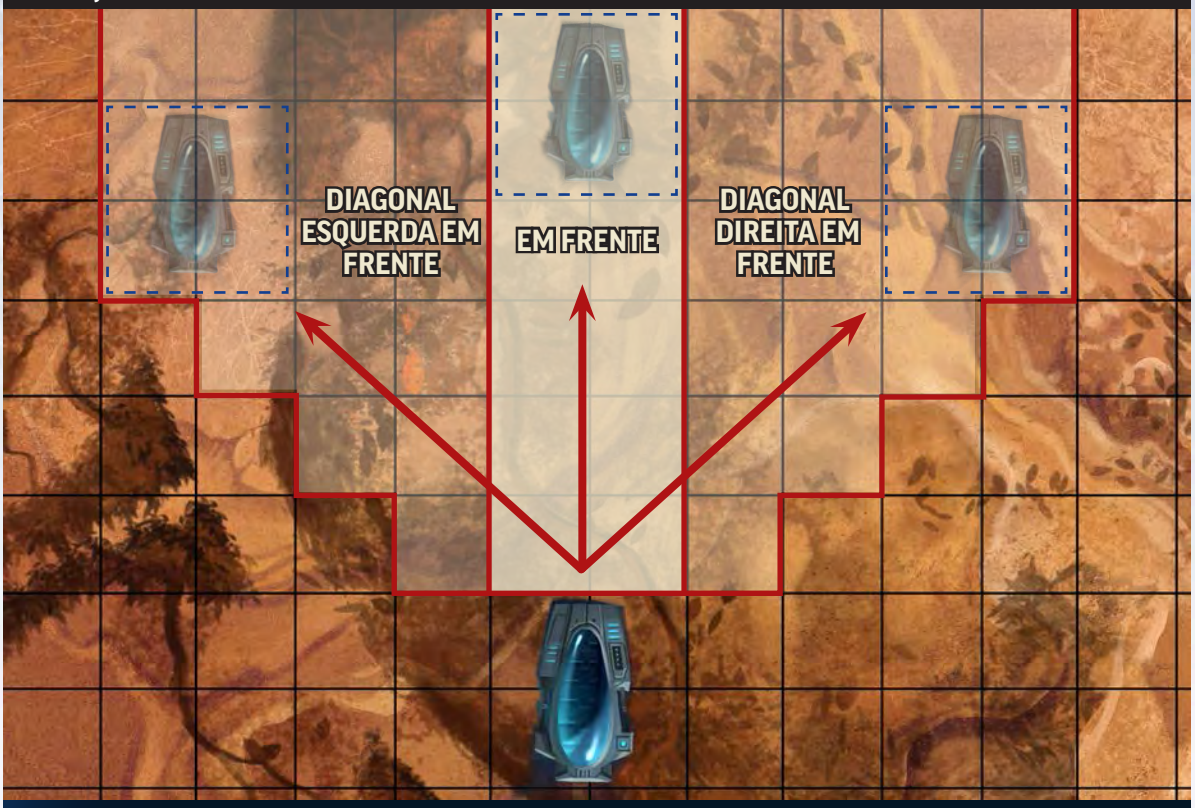
Se o alvo da ação abalroar for uma criatura, ela pode tentar uma jogada de resistência de Reflexos contra a CD de colisão do veículo para evitar ser atingida. Se o alvo da ação abalroar for outro veículo, o piloto do veículo se defendendo pode fazer um teste de Pilotagem para evitar ser atingido, com uma CD igual ao resultado de seu teste de Pilotagem. O atacante vence em empates.

Atropelar

Como uma ação completa, você pode pilotar um veículo até o dobro de sua velocidade de condução e atropelar quaisquer criaturas pelo menos duas categorias de tamanho menores do que o veículo durante este movimento. Essas criaturas sofrem dano concussante igual ao dano de colisão do veículo, mas cada uma pode tentar uma jogada de Reflexos contra a CD de colisão do veículo para sofrer metade do dano. Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada criaturas, em vez de

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

DIREÇÃO E MOVIMENTO DO VEÍCULO



O buggy de exploração neste diagrama está virado para frente, portanto sua direção atual é para o topo do diagrama. Se seu piloto realizar a ação corrida, o veículo deve se mover em linha reta em sua direção atual, permitindo que o veículo se mova para frente ou em ângulo para a esquerda ou direita, embora o ângulo não possa ter mais de 45 graus de onde está direcionado. Se o veículo estiver descontrolado, ele deve se mover para frente (sua direção mais recente); ele não pode se mover diagonalmente. Em ambos os casos, o veículo mantém a mesma direção que tinha antes de se mover.

Se o piloto realizar a ação conduzir em vez disso, o veículo pode se mover em qualquer direção (não somente para onde está direcionado) e realizar curvas conforme necessário durante o movimento, permitindo-o desviar e andar em ziguezague. Ao final do movimento, o piloto pode determina a direção do veículo para qualquer lado (ou manter a mesma direção, se desejar).

rolar separadamente para cada uma. O dano e CD de colisão de um veículo são listados na seção Ataque (Colisão) em suas estatísticas (veja Veículos na página 228).

Quando realizar a ação atropelar, o veículo sofre dano igual a metade do dano rolado para cada criatura que ele atropelar. Se o veículo ficar incapaz de funcionar devido a este dano, ele para de se mover. Você ainda pode definir a direção do veículo ao final deste movimento normalmente.

Um veículo realizando a ação atropelar não pode ferir uma criatura mais de uma vez por rodada, não importa quantas vezes ele passe sobre a criatura. O veículo pode atropelar objetos do tamanho apropriado com os mesmos efeitos, embora eles não recebam jogadas de resistência exceto se estiverem sendo pilotados ou forem animados de alguma forma.

Corrida

Quando realizar a ação corrida, você pilota um veículo à sua velocidade total em uma linha reta em sua direção atual usando uma ação completa. Você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 10 + o nível de item de seu veículo) para correr. Se seu veículo começar uma corrida enquanto está parado (isto é, não se moveu na última corrida), a CD do teste aumenta em 5.

Se falhar em seu teste de Pilotagem, o comportamento do veículo depende das circunstâncias do teste e do terreno à sua volta. Se estivesse tentando começar a correr estando parado, o veículo engasga e não se move. Se o veículo já estivesse se movendo, seu comportamento depende do terreno. Terreno acidentado desacelera o veículo, fazendo com que ele se mova metade de sua velocidade total em sua direção atual. Em terreno liso, o veículo normalmente se move à sua velocidade total mais sai de curso significantemente. Neste caso, o MJ deve pegar um arco de 180 graus em frente ao veículo e dividi-lo em quatro arco igual de 45 graus. Então, o MJ determina aleatoriamente para qual destes arcos o veículo se move.

Um veículo não pode correr seguramente através de terreno difícil ou sobre obstáculos a menos que tenha apetrechos especiais, nem pode seguramente correr para um destino que você não pode ver, a menos que tenha escaneado o destino. Se forçar um veículo para correr sem segurança, você deve realizar um teste de Pilotagem a uma CD determinada pelo MJ (normalmente 20 + o nível de item do veículo) quando encontrar o terreno difícil ou obstáculo. Se você falhar ou se o veículo estiver descontrolado (veja página 280), o veículo bate ou rodopia, conforme determinado pelo MJ.

Após usar a ação de corrida, um veículo não desacelera imediatamente. Em seu próximo turno, você tem quatro opções: usar outra ação completa para continuar a correr em velocidade total, usar uma ação de movimento para conduzir o veículo à sua velocidade de condução, usar uma ação de movimento para parar abruptamente ou entregar o controle do veículo como uma ação rápida. Se realizar uma ação rápida ou uma ação de movimento, você também pode realizar uma ação padrão durante esse turno. Por exemplo, você poderia correr um turno e no próximo turno poderia disparar uma arma como uma ação padrão e então conduzir como sua ação de movimento.

Um veículo correndo provoca ataques de oportunidade, mas recebe +2 de bônus em sua CA contra eles devido à sua velocidade.

Muitos veículos possuem velocidades totais extremamente altas comparado à velocidade de criaturas, portanto correr à velocidade total é frequentemente equivalente a sair inteiramente da batalha, exceto se outros veículos estiverem envolvidos.

Ações Rápidas

Custa uma ação rápida para engatar ou desengatar o controle automático ou piloto automático de um veículo ou entregar o controle dele, conforme detalhado abaixo.

Engatar ou Desengatar Controle Automático

Você pode engatar o controle automático de um veículo como uma ação rápida após realizar a ação conduzir ou corrida. Você pode desengatar seu controle automático como uma ação rápida a qualquer momento. Veja Controle Automático abaixo para mais.

Engatar ou Desengatar Piloto Automático

Você pode engatar o piloto automático de um veículo como uma ação rápida (veja Piloto Automático abaixo).

Entregar Controle

Você pode voluntariamente abrir mão sobre o controle de um veículo para outro piloto como uma ação rápida. Se entregar o controle de um veículo mas outro piloto não assumir o controle, o veículo fica descontrolado (veja Veículos Descontrolados abaixo).

NÃO REQUER UMA AÇÃO

A opção a seguir não requer uma ação.

Parar

Você pode parar um veículo após a ação conduzir sem dificuldade e sem gastar uma ação.

VEÍCULOS DESCONTROLADOS

Se você for nocauteado ou parar de pilotar ativamente, seu veículo fica descontrolado. Se adiar sua ação, o veículo fica descontrolado e continua a agir na mesma contagem de iniciativa que antes. Isto separa sua contagem de iniciativa da do veículo e o veículo continua a se mover (veja abaixo) em sua contagem de iniciativa prévia até um piloto assumir seu controle, ele bater ou parar definitivamente por alguma outra razão.

Exceto se especificado o contrário, um veículo descontrolado se move reto para frente em sua direção mais recente como se realizasse duas ações conduzir em seu turno. Ele desacelera incrementalmente a cada ação realizada (normalmente para três quartos da velocidade de sua última ação) até parar ou bater. Por escolha do MJ, ele pode desacelerar mais se estiver em um terreno irregular ou em uma subida, ou poderia permanecer na mesma velocidade ou até mesmo acelerar se estivesse em um ambiente g-zero ou em uma descida.

Assumindo o Controle

Você pode assumir o controle de um veículo descontrolado como uma ação de movimento (veja Assumir Controle na página 278). Durante esta ação de movimento, o veículo não se move qualquer distância adicional – você gasta toda sua ação assumindo o controle. Uma vez que a ação assumir controle tenha sido realizada, o veículo se reestabelece à sua contagem de iniciativa e você pode gastar quaisquer ações remanescentes pilotando o veículo.

Batendo

Se um veículo descontrolado se deparar com um obstáculo ou outro veículo, ele bate. Isto causa o dobro do dano de colisão do veículo ao veículo descontrolado e ao obstáculo que ele encontrar, e encerra o progresso do veículo descontrolado. Se o veículo descontrolado bater em um veículo controlado, o outro piloto pode fazer um teste de Pilotagem para evitar ser atingido como se estivesse sendo abalroado (veja Abalroar na página 278). Se esse piloto evitar ser atingido, o veículo descontrolado continua a se mover conforme detalhado em Veículos Descontrolados acima.

CONTROLE AUTOMÁTICO

Alguns veículos têm controle automático, que lhes permite gastar suas ações em tarefas diferentes de pilotagem, mas é menos capacitado que um piloto automático. Você pode engatar o controle automático como uma ação rápida após realizar a ação conduzir ou corrida e ele dura até ser desengatado (também uma ação rápida) ou até o veículo não ser mais capaz de se mover. Quando você estiver utilizando controle automático, o veículo fica descontrolado, mas a cada rodada ele se move em linha reta pela mesma distância e na mesma direção e velocidade que a última ação do piloto (movendo-se como se realizando duas ações conduzir se conduzir foi a última ação realizada pelo piloto, ou como a ação corrida se essa foi a última ação realizada pelo piloto). O controle automático utiliza o resultado do teste de Pilotagem mais recente do piloto como resultado de seus testes de Pilotagem.

PILOTO AUTOMÁTICO

Alguns veículos têm um piloto automático de IA que pode controlar o veículo no lugar de um piloto real. Você pode engatar ou desengatar um piloto automático como uma ação rápida. Você pode definir um destino em um piloto automático como uma ação de movimento e o piloto automático tenta alcançar essa localização se for possível (desde que o piloto automático não esteja bloqueado por uma senha ou programado para não obedecê-lo).

Um veículo é considerado controlado quando o piloto automático está engajado. As ações de um piloto automático são ditas pelo MJ e um piloto automático pode realizar quaisquer ações para pilotar o veículo que um piloto real poderia. Entretanto, pilotos automáticos tendem a ser cautelosos, raramente arriscando a integridade do veículo e nunca tentando abalroar ou atropelar um alvo a menos que seja especificamente programado como uma máquina de guerra (indicado em seu bloco de estatísticas).

A seção Sistemas nas estatísticas de um veículo (veja página 228) lista o modificador do piloto automático na perícia Pilotagem. Para testes de Pilotagem feitos pelo piloto automático, aplique este modificador primeiro e então aplique o modificador do veículo (listado na seção Modificadores do veículo) aos testes.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ATACANDO DE UM VEÍCULO

Qualquer um atacando enquanto está em um veículo sofre a penalidade do veículo em jogadas de ataque, conforme listado na seção Modificadores das estatísticas do veículo (veja página 228). É especialmente difícil atacar de um veículo que esteja se movendo em alta velocidade, portanto um veículo tem um modificador maior em ataques (mostrado em parênteses) quando se move em velocidade total. A penalidade por se mover em velocidade total se aplica se o veículo tiver se mover em velocidade total durante a última rodada. A penalidade de ataque não se aplica quando o veículo está parado.

Disparando Armas de Veículos

Disparar uma arma montada em um veículo funciona como disparar uma arma à distância normal, mas você deve ativar as armas do veículo em vez de uma das que estiver segurando. As penalidades em jogadas de ataque na seção Modificadores do veículo também se aplicam em ataques realizados com as armas do veículo.

Alguns veículos têm armas vinculadas a seus dispositivos de condução ou armas que são operadas do mesmo painel de controle. Estas podem ser disparadas quando você está pilotando, embora normalmente você não possa disparar as armas do veículo no mesmo turno em que realiza uma corrida (ou no mesmo turno em que realiza outra ação completa) porque não tem ações disponíveis o suficiente. Armas montadas de outras maneiras normalmente precisam ser disparadas por criaturas no veículo que sejam artilheiras dedicadas.

Ataques em Movimento

Como muitos veículos têm velocidades totais que podem lhes permitir se mover pelo mapa de batalha inteiro, o MJ pode ter que tomar uma decisão quando um veículo sai do mapa e deseja retornar. O MJ determina quanto tempo retornar leva, mas normalmente leva pelo menos 1 rodada para virar e voltar, já que leva uma ação de movimento para conduzir e alterar sua direção.

Teoricamente, criaturas podem subir em um veículo, preparar ações para atirar em inimigos assim que estiverem a até 9 metros, correr com o veículo pelo mapa e disparar enquanto passam. Tal manobra pode parecer algo certo, mas tem alguns problemas. Primeiro, os atacantes sofrem uma grande penalidade em todos seus ataques, mas inimigos cujas ações foram preparadas para disparar de volta não sofrem estas penalidades. Segundo, inimigos têm tempo para se preparar enquanto o veículo está fora do mapa. Eles podem providenciar cobertura, colocarem obstáculos para impedir o veículo de correr por ali, ou simplesmente fugirem. O MJ também pode determinar que os atacantes não podem manter uma boa visão do que está acontecendo enquanto estão fora do mapa ou que o veículo quebra devido ao desgaste advindo de utilizar tal tática.

ESCAPANDO EM UM VEÍCULO

Como veículos têm uma velocidade máxima que é maior que da maioria das criaturas alcança correndo, criaturas em um veículo normalmente podem escapar de uma batalha com inimigos que estão a pé se desejarem. O MJ tem a palavra final se um veículo pode escapar. Normalmente, uma vez que um veículo está além do alcance que os inimigos a pé podem correr, esses inimigos têm direito a mais uma saraivada de ataques e então o veículo e todos nele escapam. Entretanto, se os inimigos também estiverem em um veículo, eles normalmente podem perseguir e a batalha se transforma em uma perseguição de veículos (veja página 282).

PERSEGUIÇÕES DE VEÍCULOS

As regras táticas de veículos na seção anterior são feitas para batalhas em um mapa tático, com algumas criaturas em veículos e outras a pé. Mas em uma perseguição de alta velocidade ou corrida entre veículos competindo, a perícia dos pilotos e ambiente têm um papel predominante na vitória ou derrota. O sistema detalhado abaixo é um mais baseado em narrativa e permite maior flexibilidade, não exigindo um mapa enorme para ser jogado.

POSICIONAMENTO RELATIVO

Em uma perseguição de veículos, você monitora somente as posições relativas dos veículos. A maneira mais fácil de fazê-lo é usando uma série de linhas horizontais chamadas de zonas, conforme mostrado no diagrama na página 283. Você pode usar um mapa de batalha para isto e simplesmente ignorar as linhas verticais.

Por padrão, veículos na mesma zona são considerados como estando a 15 metros de distância. Se estiverem engajados (veja Engajar Outro Veículo), eles são considerados adjacentes, mas normalmente não se tocam, deixando espaço para criaturas tentando saltar entre eles caírem. Veículos com uma zona de diferença estão a cerca de 60 metros de distância.

Estar à Frente

Estar à frente de um oponente é vantajoso. Você recebe +2 de bônus em testes de Pilotagem contra inimigos que estão atrás de você ou recebe +2 de bônus em todos os testes de Pilotagem se estiver à frente de seus inimigos. Quando ataca, você recebe +2 de bônus em jogadas de ataque contra inimigos e veículos que estiverem atrás de você.

FASES DE UMA PERSEGUIÇÃO DE VEÍCULOS

Perseguições acontecem em rodadas com três fases, que são descritas mais detalhadamente abaixo. No início de uma perseguição, role testes de iniciativa (ou utilize a mesma ordem de iniciativa de um combate de veículos baseado em mapa de batalha transacionado para uma perseguição).

1. **Ações de Piloto:** O piloto de cada veículo seleciona suas ações de piloto e faz quaisquer testes fora da contagem de iniciativa normal do personagem.
2. **Progresso da Perseguição:** O MJ move os veículos para suas novas zonas, baseado nas ações que os pilotos escolheram e se elas foram bem-sucedidas. O MJ também determina se alguém está fora do alcance de outros veículos e portanto fora da perseguição.
3. **Combate:** Pilotos (se tiverem quaisquer ações remanescentes) e passageiros realizam suas ações na ordem de iniciativa como normalmente fariam em um combate. Passageiros e pilotos podem disparar em outros veículos, dependendo de seu alcance, e pilotos podem ser capazes de bater seus veículos nos de seus inimigos.

Ações de Piloto

Durante a fase de ações de piloto, o piloto de cada veículo seleciona qualquer uma das ações de piloto que desejar usar para conduzir seu veículo nesta rodada e executa suas ações de piloto na ordem de iniciativa durante esta fase. A maioria das ações de piloto requer uma ação de movimento; realizar duas ações de piloto requer dobrar a manobra ação de piloto, o que é uma ação completa. Somente a ação acelerar avança veículos durante esta fase. Para todas as outras ações de piloto, o MJ avança veículos conforme apropriado durante o passo progresso da perseguição. Se os pilotos tiverem quaisquer ações remanescente ao final da fase ações de piloto, eles podem realizá-las na ordem de iniciativa durante a fase de combate. A Tabela 8–3 oferece uma rápida referência para ações de piloto.

Acelerar (Movimento)

Você faz um teste de Pilotagem (CD = 17 + o nível de item de seu veículo) para ficar à frente, movendo-se uma zona à frente imediatamente em um sucesso. Se o veículo encontrar quaisquer perigos ou efeitos similares que ocupam a zona em que está entrando (veja página 285), eles se acionam imediatamente. O veículo se move uma zona adicional à frente na fase de progresso de perseguição posteriormente, mesmo em um teste mal sucedido, exceto se você tiver falhado no teste por 5 ou mais.

Desacelerar (Movimento)

Seu veículo não se move durante a fase de progresso da perseguição. Esta ação de piloto não requer um teste.

TABELA 8–3: AÇÕES DE PILOTO EM UMA PERSEGUIÇÃO DE VEÍCULOS

AÇÃO DE PILOTO	TESTE DE PERÍCIA	CD	RESULTADO DE UM SUCESSO
Acelerar	Pilotagem	17 + nível de item do veículo	Move-se 1 zona para frente imediatamente (e move-se 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)
Desacelerar	Nenhum	Nenhum	Veículo não se move 1 zona para frente na fase progresso da perseguição
Desengajar	Pilotagem	5 + CAC do veículo inimigo	Encerra o engajamento do veículo (e move-se 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)
Engajar outro veículo	Pilotagem	CAC do veículo inimigo	Ocupantes do veículo podem atacar um ao outro ou embarcar em outro veículo (e move-se 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)
Evadir	Pilotagem	10 + nível de item do veículo	Veículo recebe +2 de bônus em sua CA (e move-se 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)
Manobra dupla*	Varia	Especial (cada com –4 de penalidade)	Especial – veja página 283 (e veículo se move 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)
Manter o ritmo	Pilotagem	10 + nível de item do veículo	Veículo se move 1 zona para frente na fase progresso da perseguição
Truque	Varia (veja página 283)	15 + nível de item do veículo	Pilotos atrás de você sofrem –2 de penalidade em testes de Pilotagem por 1 rodada (e veículo se move 1 zona para frente na fase progresso da perseguição)

*Uma manobra dupla é uma ação completa que permite ao piloto realizar quaisquer duas das outras ações listadas nesta tabela.

Desengajar (Movimento)

Você faz um teste de Pilotagem (CD = 5 + a CAC do veículo do inimigo) para desengajar de outros veículos. Se o engajamento incluir vários veículos inimigos, a CD é igual à maior CAC entre os veículos inimigos + 5 para cada veículo inimigo além do primeiro. Se todos os grupos estiverem voluntariamente se desengajando, nenhum teste de Pilotagem é necessário para desengajar.

Engajar Outro Veículo (Movimento)

Você faz um teste de Pilotagem (CD = a CAC do veículo do inimigo) para engajar seu veículo com um veículo inimigo na mesma zona. Dois veículos aliados podem se engajar livremente; isto é útil para permitir pessoas em um veículo embarcarem em outro. Em ambos os casos, seu veículo automaticamente fica engajado com todos os outros veículos no engajamento. Você pode realizar ataques corpo a corpo contra pessoas em outro veículo somente se seu veículo estiver engajado com ele; veja o quadro Engajamento na página 284 para mais informações.

Evadir (Movimento)

Você pode realizar um teste de Pilotagem (CD = 10 + o nível de item de seu veículo) para conceder a seu veículo +2 de bônus de circunstância em sua CA por 1 rodada. Se você evadir duas vezes, os bônus não são cumulativos.

Manobra Dupla (Total)

Você pode realizar duas das ações de piloto mencionadas anteriormente, mas sofre –4 de penalidade em cada teste de Pilotagem ou de outra perícia. Você realiza as ações de piloto em série, mas pode escolher sua segunda ações após realizar a primeira e não pode realizar uma ação mais de uma vez. Se não quiser usar sua segunda ação, você abre mão dela mas ainda sofre a penalidade em seu primeiro teste. Ao contrário de outras ações de piloto, manobra dupla gasta sua ação completa.

Se seu veículo for significantemente mais rápido que outros veículos na perseguição, você tem uma vantagem quando executar uma manobra dupla. Se a velocidade total de seu veículo for pelo menos 15 metros mais rápida que o veículo inimigo mais rápido, você sofre somente –2 de penalidade quando executar uma manobra dupla.

Independentemente de quantas ações de piloto você realizar como parte de uma manobra dupla, você se move à frente pelo menos uma zona durante a fase de progresso da perseguição.

Manter o Ritmo (Movimento)

Você faz um teste de Pilotagem (CD = 10 + o nível de item de seu veículo) para permanecer na mesma posição na perseguição. Se for bem-sucedido, seu veículo se move para frente durante a fase progresso da perseguição. Se falhar, seu veículo recua uma zona durante essa fase. Muitas outras ações de piloto também podem resultar em um veículo se mover uma zona para frente durante a fase progresso da perseguição, mas têm uma CD maior, aumentando a chance de o piloto falhar.

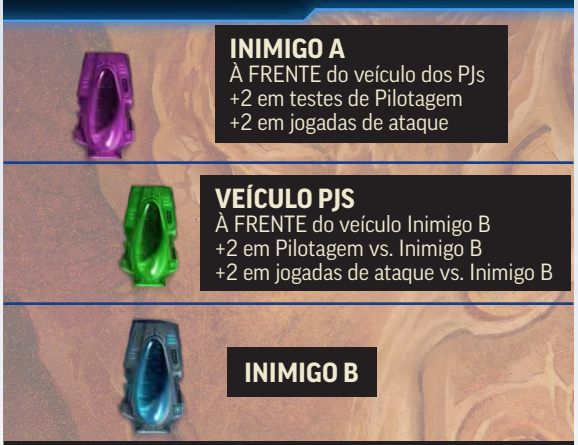
Truque (Movimento)

Você pode tentar uma manobra arriscada, utilizando o terreno, ou pegar uma rota não convencional para enganar perseguidores. Você faz um teste de perícia (CD = 15 + o nível de seu veículo); este teste de perícia poderia ser um teste de Pilotagem se o estratagema exigir uma manobra intrincada, mas em vez disso poderia ser um teste de Blefe, Furtividade ou outra perícia à escolha do MJ. Se obtiver sucesso, os testes de Pilotagem de

EXEMPLO DE PERSEGUIÇÃO DE VEÍCULOS

FASE DE AÇÕES DE PILOTO

Neste exemplo, os PJs estão em uma perseguição com dois veículos inimigos, um uma zona à frente e outro uma zona atrás. Os pilotos inimigos já realizaram suas ações, agora é o turno do piloto dos PJs.



AÇÃO DE PILOTO: ACELERAR

O PJ piloto realizar uma manobra dupla para acelerar e engajar o inimigo. Ele obtém sucesso acelerando...

AÇÃO DE PILOTO: ENGAJAR

...e então obtém sucesso engajando o Inimigo A. Na fase progresso da perseguição, o Inimigo B estará duas zonas atrás e foram da perseguição.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ENGAJAMENTO

Veículos na mesma zona que outro podem ficar engajados, significando que estão lado a lado e em distância de se atingirem fisicamente. Se dois ou mais veículos estiverem engajados, mova suas miniaturas ou marcadores próximos um do outro. Os passageiros e pilotos dos veículos podem realizar ataques corpo a corpo um contra o outro na fase de combate ou tentar embarcar no outro veículo. Um veículo engajado não pode acelerar, desacelerar, engajar outro inimigo ou encerrar o engajamento a menos que use a ação desengajar (veja página 283).

todos os veículos atrás de você sofrem –2 de penalidade por 1 rodada. Você pode tentar vários truques com a ação manobra dupla, mas as penalidades impostas aos veículos atrás de você não são cumulativas. Entretanto, penalidades de diferentes pilotos que estiverem à frente e obtiverem sucesso executando truques são cumulativas.

Progresso da Perseguição

Na fase progresso da perseguição, o MJ avança os veículos (baseado nas ações escolhidas por seus pilotos e se foram bem-sucedidas nos testes exigidos) e então determina se quaisquer participantes escaparam ou foram deixados para trás e se a perseguição acabou.

Avançar Veículos

O MJ move para frente em uma zona todos os veículos cujos pilotos obtiveram sucesso em no mínimo um teste exigido. Se o piloto de um veículo deliberadamente desacelerar ou falhar em todos os testes de Pilotagem realizados, seu veículo não se move para frente. Se um piloto tiver tentado manter o passo e falhado, seu veículo em vez disso recua uma zona. Se um piloto tiver tentado acelerar e falhado por menos de 5, seu veículo ainda se move uma zona para frente agora. Como um piloto deve falhar em todos os testes para permanecer no mesmo lugar, um piloto que tentar acelerar duas vezes permaneceria no mesmo somente se falhasse em ambos os testes por 5 ou mais. A ação desacelerar suplanta o movimento para frente de outros testes de Pilotagem bem-sucedidos, portanto se o piloto obtivesse sucesso nas ações evadir e desacelerar, ele receberia o bônus na CA de seu veículo, mas não se moveria para frente. Trate veículos descontrolados como se seus pilotos tivessem falhado em todos os testes de Pilotagem.

Se um veículo estiver engajado com outro e falhar em todos seus testes, ele ainda se move para frente com o outro veículo engajado, desde que esse veículo seja avançado pelo MJ. Entretanto, o veículo oposto recebe bônus por estar uma zona à frente (apesar de estar na mesma zona). Se todos os veículos em um engajamento falharem em seus testes, nenhum deles se move.

Perigos e outros efeitos por se mover em uma zona se acionam imediatamente (veja Ambientes de Perseguição na página 285 para mais informações, já que algumas vezes, ambientes podem providenciar perigos específicos em uma zona relevante).

Escapar e Ser Deixado para Trás

Você sai de uma perseguição se escapar ou se for deixado para trás. Durante a fase progresso da perseguição, você escapa se ficar duas zonas à frente de todos os adversários e é deixado para trás se ficar duas zonas atrás.

Se fosse escapar de uma perseguição mas não desejar fazê-lo, você pode voluntariamente se mover para trás para ficar somente uma zona à frente na fase de progresso da perseguição.

É possível para você reingressar em uma perseguição se tiver sido deixado para trás (ou se já escapou e desejar dar suporte a aliados com uma emboscada), mas isso requer circunstâncias extraordinárias e acontece à escolha do MJ.

Como um exemplo, suponha que os PJs estão em um buggy de exploração fugindo de um cruzador policial e estão uma zona à frente do cruzador policial perseguidor. Durante a fase de ações de piloto, o PJ piloto obtém sucesso em um teste de Pilotagem para acelerar, imediatamente movendo o buggy uma zona adicional à frente, o que lhes deixa duas zonas à frente do cruzador policial. O oficial pilotando o cruzador policial tenta acelerar e pegar os PJs, mas falha em seu teste de Pilotagem, portanto o cruzador policial permanece em sua zona. Durante a fase progresso da perseguição, ambos os veículos se movem uma zona à frente, mas como os PJs ainda estão duas zonas à frente, eles escapam e saem da perseguição.

Neste exemplo, os PJs escapando e a polícia sendo deixada para trás tiveram o mesmo resultado final. Mas e se fossem dois cruzadores policiais e um obtivesse sucesso em seu teste para acelerar e o outro não? O cruzador bem-sucedido terminaria uma zona atrás dos PJs e o que fracassou terminaria duas zonas atrás. O segundo cruzador deixaria a perseguição, mas os PJs não teriam escapado por seu buggy não estar à frente de todos os perseguidores.

Encerrar uma Perseguição

Se todos seus inimigos ou você e seus aliados tiverem escapado ou sido deixados para trás, a perseguição é encerrada. É possível que um grupo escape recuando até ser deixado para trás, mas é fácil para os outros participantes da perseguição darem a volta e pegarem o grupo enquanto ainda estão recuando.

Combate

A fase final de cada rodada é o combate. Isto ocorre na ordem de iniciativa e os personagens podem realizar as ações usuais que podem em combate, com os seguintes ajustes. Pilotos também podem agir durante a fase de combate, desde que tenham quaisquer ações remanescentes para gastar. Devido ao movimento envolvido em uma perseguição, todos os ataques sofrem a penalidade listada na seção Modificadores do veículo. Entretanto, devido a todos os veículos estarem se movendo em alta velocidade, as diferenças de velocidade se cancelam, portanto combatentes sofrem a penalidade normal em vez da penalidade maior por velocidade total.

Ataques Corpo a Corpo

Qualquer um em um veículo pode realizar ataques corpo a corpo contra os ocupantes de um veículo inimigo enquanto seus veículos estiverem engajados. Você pode realizar ataques corpo a corpo contra estes ocupantes somente com armas com alcance e tais alvos normalmente têm alguma cobertura fornecida por seu veículo. Mesmo quando seus veículos estiverem engajados e você estiver utilizando uma arma com alcance, você não ameaça quaisquer quadrados do outro veículo.

Ataques à Distância

Passageiros e pilotos de veículos podem fazer ataques à distância contra outros veículos ou seus passageiros na mesma zona ou a uma zona de distância. Exceto se especificado o contrário,

estes ataques à distância seguem as regras normais para atacar de veículos (veja página 281). Para determinar a distância entre dois veículos, veja Posicionamento Relativo na página 282.

Como um passageiro, você pode atacar com suas armas ou habilidades à distância. Se for um artilheiro, você pode atacar com as armas montadas no veículo, conforme descrito em Disparando Armas de Veículos na página 281. Como um piloto, você pode atacar somente se tiver uma ação padrão remanescente e pode realizar um ataque total somente se deixar o veículo descontrolado na fase ações de piloto.

Passageiros podem atacar um veículo inimigo diretamente, mas mirar ocupantes ou pilotos pode ser difícil. Veículos (exceto por veículos inteiramente abertos) normalmente concedem algum grau de cobertura a seus passageiros (veja página 228).

Devido às altas velocidades, vento e outros fatores que podem ou não ser parte do ambiente (veja Ambientes de Perseguição na página 285), algumas armas podem não funcionar efetivamente durante uma perseguição. Por exemplo, é quase impossível arremessar uma granada de um veículo em outro enquanto se movem em altas velocidades. O MJ tem a palavra final no que pode ou não ser utilizado durante uma perseguição e as penalidades que incorrem em ataques difíceis.

Colisões

Quando pilotar um veículo, você pode realizar um teste de Pilotagem (CD = CAC do veículo inimigo) como uma ação padrão para bater contra outro veículo que estiver engajado. Se for bem-sucedido, seu veículo causa seu dano de colisão ao veículo inimigo e ele próprio sofre metade do dano. O dano de colisão de um veículo é listado na seção Ataque (Colisão) de suas estatísticas (veja página 228).

Embarcar

Se dois veículos estiverem engajados e você for um passageiro, você pode tentar se mover de um veículo para outro como uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade. Isto é como embarcar em um veículo em combate normal, mas também requer um teste bem-sucedido de Acrobatismo ou Atletismo com uma CD igual a 5 + a CAC do veículo que você está embarcando. Falhar por menos de 5 significa que você é incapaz de embarcar no outro veículo e permanece em seu veículo. Se falhar por 5 ou mais, você cai do veículo e fica prostrado no chão. Você sofre o dobro do dano de queda normal para a distância que cair ou 1d6 de dano de que se cair menos que 3 metros. Uma vez que tenha embarcado em um veículo inimigo, você sofre a penalidade do ataque desse veículo, não do seu anterior.

AMBIENTES DE PERSEGUIÇÃO

Onde uma perseguição ocorre pode influenciar dramaticamente como ele acontece. Trânsito pesado, obstáculos e caminhos sinuosos podem todos impedir uma perseguição ou adicionar opções estratégicas para os veículos envolvidos. O MJ decide os efeitos do ambiente na perseguição e os exemplos de ambientes de perseguição (veja página 286) podem dar algumas ideias ao MJ. O ambiente pode afetar a perseguição inteira ou somente algumas zonas – o que fizer mais sentido para a cena.

Designando Zonas Ambientais

Para efeitos ambientais que afetam somente parte de uma perseguição, o MJ deveria designar uma ou mais zonas como zonas ambientais que contém perigos. O MJ deveria revelar uma zona ambiental assim que estiver ao alcance da visão do veículo mais à frente na perseguição.

TABELA 8-4: ATAQUES E DANO DE PERIGOS

ND	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
1/4	+3	2d4
1/3	+4	2d4
1/2	+6	3d4
1	+8	4d4
2	+9	5d4
3	+10	5d4
4	+11	5d6
5	+12	5d8
6	+14	6d8
7	+15	6d10
8	+17	7d10
9	+19	8d10
10	+20	9d10
11	+21	10d10
12	+23	11d10
13	+24	12d10
14	+25	14d10
15	+26	15d10
16	+28	17d10
17	+29	18d10
18	+30	20d10
19	+31	23d10
20	+32	25d10

Tipos de Ambientes

Ambientes podem afetar veículos em uma perseguição de cinco maneiras.

- **Ataques Alterados:** Ataques podem se mais difíceis devido a um clima ruim ou barreiras que bloqueiam linhas de visão. Utilize as regras normais para cobertura, ocultação e linha de visão quando implementar ambientes que alterem ataques. É raro um ambiente aprimorar ataques, mas se de alguma forma o fizer, você pode reduzir as penalidades normais para atacar durante uma perseguição.
- **Dividir Rotas:** É possível para participantes de uma perseguição pegarem rotas levemente diferentes através de uma zona para receber alguma outra vantagem tática. Uma rota dividida funciona muito como tendo duas zonas paralelas em uma única zona, cada uma com um ambiente diferente: normalmente movimento alterado (para um atalho) ou um perigo ativo (para uma zona perigosa). O piloto decide qual rota seguir quando realiza sua ação de piloto. Mesmo se os dois veículos estiverem na mesma zona, eles não podem interagir entre si se estiverem em partes diferentes de uma rota dividida. Uma rota dividida normalmente dura por somente uma zona antes de convergir.

  Se veículos que estão engajados seguirem rotas diferentes, seu engajamento é automaticamente desfeito. Quando a rota converge novamente, quaisquer veículos que estavam engajados e ainda estiverem na mesma zona automaticamente ficam engajados novamente.
- **Movimento Alterado:** Alguns ambientes podem facilitar, dificultar ou complicar o movimento. Isto pode ocorrer em uma perseguição em uma estação espacial onde algumas zonas não têm gravidade artificial ou em uma planície pantanosa onde alguns veículos poderiam atolar. Movimento alterado normalmente causa +2 de bônus ou –2 de penalidade em testes de perícia realizados durante ações de piloto. O ambiente pode funcionar diferentemente em diferentes tipos de veículo; um transporte com rodas pode sofrer penalidade quando não há gravidade artificial, enquanto um veículo flutuante não sofreria, por exemplo. Da mesma forma, os efeitos

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

podem alterar como certas ações funcionam. Uma descida muito íngreme poderia tornar mais fácil acelerar, mas mais difícil para manter o ritmo, ou então poderia até mesmo exigir um teste para desacelerar.

- **Novos Truques:** Ambientes podem fornecer novos truques que pilotos podem usar com a ação truque durante a fase ações de piloto. Estes poderiam incluir rochas precariamente equilibradas em um cânion para que elas caiam no caminho de seus inimigos ou desviando o tráfego na direção deles. Estes truques normalmente têm uma CD 2 ou 4 maior que a ação truque normal, mas seus efeitos devem ser mais impressionantes. Em termos de regras de jogo, o efeito pode ser uma penalidade maior para testes de Pilotagem de inimigos (–4 a –6) ou poderia criar um novo perigo ativo (veja abaixo) na zona logo atrás de seu veículo.
- **Perigos Ativos:** Perigos podem diretamente impedir ou danificar os veículos em um perseguição. Eles podem ser persistentes ou temporários. Alguns perigos fazem um ataque contra um veículo somente quando esse veículo entra na zona do perigo. O perigo pode ser acionado somente uma vez ou pode atacar cada veículo que entrar na zona. Decida se um perigo causa dano, se tira um veículo do curso ou ambas as coisas. O ND do perigo deve ser próximo ao nível de item dos veículos envolvidos na perseguição e deve utilizar o bônus de ataque e quantidade de dano correspondente (veja a Tabela 8–4: Ataques e Dano de Perigos na página 285). Se um perigo tira um veículo de curso, o piloto de qualquer veículo que ele acertar sofre –4 de penalidade em testes de Pilotagem (além de seus modificadores normais) por 1 rodada. Se um perigo tanto causa dano quanto tira o alvo do curso, reduza o bônus de ataque em 2 e reduza o dano pela metade.

Exemplos de Ambientes de Perseguição

Os exemplos de ambientes de perseguição a seguir fornecem alguns detalhes sobre as características desses ambientes, bem como os modificadores apropriados que os acompanham.

MJs devem sentir-se livres para utilizar estes ambientes de exemplo e seus modificadores por inteiro em seus jogos, para criar seus próprios ambientes únicos e para escolher características ambientais que são mais apropriadas para as perseguições que você deseja conduzir.

Ambiente Aquático

As características a seguir são exemplos para um ambiente aquático.

- **Ataques Alterados:** Cardume de lulas assustadas ou um aguaceiro súbito (ocultação), detritos subaquáticos (cobertura)
- **Dividir Rotas:** Navio naufragado (atalho: +2 em Pilotagem para manter o ritmo ou acelerar, ou +2 para tentar truque), recife de corais (–2 em Pilotagem ou –2 para tentar truque)
- **Movimento Alterado:** Corrente lânguida ou oposta (–2 em Pilotagem), corrente rápida a seu favor (+2 em Pilotagem)
- **Novos Truques:** Dispersar baleal (movimento alterado impõe –4 em Pilotagem para perseguidores), soltar lama (cria ocultação)
- **Perigos Ativos:** Ataque de megatubarão (quando um veículo entrar nesta zona, um megatubarão ataca o veículo mais recuado ao final da fase progresso da perseguição e então se move com a perseguição, atacando o veículo mais recuado a cada rodada), enxame de piranhas (ataca um veículo aleatório após a fase progresso da perseguição a cada rodada)

Ambiente Desértico

As características a seguir são exemplos para um ambiente desértico.

- **Ataques Alterados:** Pináculos de rocha (cobertura), tempestade de areia (ocultação total)
- **Dividir Rotas:** Cânion estreito (atalho: +2 em Pilotagem para manter o ritmo ou acelerar, ou +2 para tentar truque), fosso de areia de formiga-leão (perigo se não evitado)
- **Movimento Alterado:** Areia funda (–2 em Pilotagem), lama de maré (–2 em Pilotagem)
- **Novos Truques:** Levantar nuvem de poeira (cria ocultação), tombar rochas (novo perigo ativo)
- **Perigos Ativos:** Ataque de verme da morte (quando um veículo entrar nesta zona, um verme da morte ataca o veículo mais recuado ao final da fase progresso da perseguição e então se move com a perseguição, atacando o veículo mais recuado a cada rodada), rochas rolantes (ataca o primeiro veículo que entrar na zona)

Ambiente Florestal

As características a seguir são exemplos para um ambiente florestal.

- **Ataques Alterados:** Tiros ricocheteantes (10% de chance de um ataque à distância errado ricochetear e acertar um veículo adjacente ao alvo original, não incluindo o veículo atacante), troncos obstruindo (ocultação)
- **Dividir Rotas:** Caverna escondida (atalho: +2 em Pilotagem para manter o ritmo ou acelerar, ou +2 para tentar truque), saltar de uma escarpa (+2 em Pilotagem para acelerar, mas –2 em Pilotagem para todos os outros testes)
- **Movimento Alterado:** Bosque denso de árvores com troncos finos (–2 em Pilotagem), detritos espessos (–2 em Pilotagem)
- **Novos Truques:** Proteger seu veículo atrás da folhagem (cria ocultação), derrubar moitas para bloquear o caminho (movimento alterado impõe –4 em Pilotagem para perseguidores)
- **Perigos Ativos:** Árvore caindo (ataca o primeiro veículo que entrar na zona), bestas raivosas (atacam o veículo mais recuado ao final da fase progresso da perseguição por 2 rodadas)

Ambiente de Rodovia

As características a seguir são exemplos para uma rodovia.

- **Ataques Alterados:** Nuvens de fumaça (ocultação), série de pilares (cobertura)
- **Dividir Rotas:** hipertubo (+4 em Pilotagem para acelerar, mas +2 em Pilotagem para todos os outros testes), túnel (atalho: +2 em Pilotagem para manter o ritmo ou acelerar, ou +2 para tentar truque)
- **Movimento Alterado:** colina íngreme (+1 em Pilotagem em uma descida, –1 de Pilotagem em uma subida), estrada danificada (–1 em Pilotagem)
- **Novos Truques:** Desviar tráfego na direção de inimigos (novo perigo ativo), hackear sinais de trânsito (movimento alterado impõe –2 em Pilotagem para perseguidores)
- **Perigos Ativos:** barricada policial (pode adicionar polícia à perseguição), tráfego em direção oposta (ataca cada veículo que entrar na zona)

EXPERIÊNCIA PARA PERSEGUIÇÕES DE VEÍCULOS

PJs ganham pontos de experiência por completar uma perseguição de veículos com êxito. Para recompensar XP, some o ND das criaturas em veículos inimigos mais o ND de perigos ativos encontrados e recompense a quantidade de XP para cada ND conforme descrito na Tabela 11–3: Recompensas para Pontos de Experiência na página 390. Os PJs podem ganhar XP para cada criatura somente uma vez; se uma criatura tiver sido derrotada em combate durante uma perseguição bem-sucedida, os PJs não ganham experiência por derrotar a criatura e por completar a perseguição.

À escolha do MJ, quando os PJs completarem uma perseguição em um ambiente particularmente perigoso, o ambiente em si pode aumentar a quantidade de experiência o personagem ganha pelo encontro.

EXEMPLO DE PERSEGUIÇÃO DE VEÍCULOS

A Mestre de Jogo Lissa está guiando um grupo de quatro jogadores conforme eles fogem da cena de uma invasão bem sucedida no quartel general da gangue Rubrevestidores Akitonianos para recuperar uma peça de tecnologia roubada. Joe está jogando com **Camarada,** um androide tecnomante; Cristal está jogando com **Sssazza**, uma vesk solariana com problemas de controle de raiva; Tonya está jogando com **Cha'lak**, uma shirren mística e estudante dos Registros Akáshicos; e Mark está jogando com **Merris**, um lashunta korasha emissário cujo sarcasmo aborrece seus inimigos.

Conforme os heróis atravessam as ruas da cidade em um buggy de exploração roubado (veja página 228), eles percebem que dois enerciclos básicos (veja página 228) conduzidos por dois ysoki gangsteres raivosos estão em seu encalço. Se os PJs os despistarem, serão capazes de se esconder até a poeira baixar. Uma perseguição de veículos se inicia!

Camarada
Sssazza
Cha'lak
Merris

A MJ desenha linhas horizontais no mapa de batalha para representar algumas zonas (veja página 282) e coloca todos os veículos na zona central.

MJ Os Rubrevestidores saem de uma rua lateral em enerciclos, disparando pistolas laser furiosamente. Rolem testes de iniciativa!

Todos os jogadores rolam testes de iniciativa e a MJ rola uma iniciativa para os ysoki. Sssazza tira um 18, Camarada tira um 16, Merris tira um 12, os ysoki tiram um 11 e Cha'lak tira um 6. Camarada é o piloto dos PJs e cada um dos ysoki pilotam seus enerciclos básicos. É o turno de Camarada para realizar suas ações de piloto para o buggy de exploração.

MJ Vamos lá, hora da fase de ações de piloto! Camarada, quais ações você vai querer realizar?

Camarada: Vou tentar acelerar para frente deles e então virar em um beco. Talvez nós possamos despistá-los.

Camarada usa sua ação completa para realizar uma manobra dupla para primeiro usar a ação acelerar, requerendo um teste de Pilotagem, e então para usar a ação de truque para esconder-se em um beco. O MJ determina que esta ação de truque requer um teste de Pilotagem, já que manobrar o buggy no beco é difícil. Camarada sofre –4 de penalidade em ambos os testes de perícia devido à manobra dupla.

O teste de Pilotagem de Camarada para acelerar tem CD 18. Camarada tem um bônus de perícia de Pilotagem de +8. Ele rola um d20 e tira um 18, para um total de 22. O buggy avança uma zona imediatamente e então irá avançar outra zona durante a fase progresso da perseguição. A CD do teste para a ação de truque de Camarada é 16, mas Buddy rola um 5 para um total de 9, portanto ele não consegue entrar no beco.

MJ Os ysoki também tentam acelerar para te alcançar!

Cada um dos ysoki tenta a ação acelerar, o que requer que cada um realize uma ação de movimento. A CD para seus testes de Pilotagem é 18 (17 + 1 pelo nível de item dos enerciclos) e cada um tem +5 de modificador em testes de Pilotagem. Cada ysoki também recebe +2 de bônus em testes de Pilotagem graças aos modificadores desse veículo.

Um ysoki rola um 12 e obtém sucesso com um resultado total de 19. O ysoki se move uma zona para frente imediatamente e irá se avançar outra zona durante a fase progresso da perseguição. O outro ysoki rola um 2 e falha com um resultado total de 9. Esta é uma falha por mais de 5, portanto o ysoki não se move para frente e não irá avançar durante a fase progresso da perseguição!

MJ O segundo ysoki deve ter lixo em seu motor. De qualquer forma, agora é hora para a fase progresso da perseguição.

O buggy e um enerciclo se movem para frente outra zona, mas o enerciclo do Rubrevestidor que falhou por muito não se move à frente! Ele está duas zonas atrás de todo mundo, portanto a perseguição deixa ele para trás!

MJ Vocês e o ysoki remanescente cruzam uma ponte sobre um canal logo antes dela se erguer. O Rubrevestidor mais lento está fora da perseguição!

Sssazza: Somente um sobrando! Deixa que eu acabo com ele!

MJ Agora é hora da fase de combate e você tem a maior iniciativa, portanto, pode agir.

Sssazza: Eu atiro no pneu do veículo dele.

Sssazza dispara um tiro de sua pistola laser azimute, soma seu bônus para ataques com essa arma e subtrai 2 devido à penalidade por atacar do buggy. Ela consegue um total de 9. Ela compara isto à CAE 10 do veiculo – o tiro erra por pouco.

Sssazza: Maldita arma!

MJ Ah, tão perto! Camarada, seria seu turno, mas você gastou sua ação completa pilotando o buggy. Merris, é seu turno.

Merris: Eu também vou tentar acertar o pneu do enerciclo.

O total de Merris é 15, portanto ele acerta. Ele rola 1d4 e causa 2 de dano.

MJ O ysoki treme de raiva enquanto seu pneu traseiro solta fumaça! É o turno dele, e ele está olhando pra você, Merris!

O ysoki usa sua ação padrão remanescente para disparar sua pistola ígnea. Já considerando o –1 de penalidade por disparar de seu enerciclo, o resultado do ysoki é 11 – insuficiente para atingir a CAE de Merris.

MJ Cha'lak, o enerciclo do ysoki não está muito boa. O que você vai fazer?

Cha'lak: Coma asfalto, rato – Eu atiro no outro pneu!

Cha'lak rola um 20 natural em sua jogada de ataque com sua pistola tática semiautomática. É um acerto crítico! Ela dobra seus dados normais de dano – neste caso, 2d6 – e tira um 5. Isso reduz o enerciclo do ysoki para 0 Pontos de Vida, significando que o veículo está destruído.

MJ O enerciclo gira e o ysoki mergulha!

Como os PJs deixaram um membro da gangue para trás e quebraram o veículo do outro, a perseguição acabou. Os PJs são livres para levarem seu buggy de exploração roubado e a tecnologia de volta à sua base!

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

NAVES ESPACIAIS

9

VIAGEM ESPACIAL

Ninguém sabe qual Mundo do Pacto alçou o voo espacial primeiro mas, desde o começo da era moderna, quase todos os mundos tinham alguma forma de viagem interplanetária. Para alguns, era puramente mágico: magias ou artefatos poderosos, ou saltos rápidos através de outros planos de existência permitiam que os viajantes acessassem o mundo pretendido. Para outros, o vazio sem ar do espaço era somente outro mar a ser cruzado, o que fizeram em uma variedade de veículos, de mágicos a mecânicos e de biológicos a divinos.

Conforme a tecnologia melhorava, o tempo de viagem entre mundos caiu de meses e anos para dias, e as melhores rotas entre planetas passaram a ficar lotadas de veículos espaciais. Mesmo nesta nova era de voo espacial, viagens além do sistema solar permanecem raras; viajar mesmo para a estrela mais próxima em velocidades convencionais levaria gerações. Embora algumas naves espaciais possuíssem motores capazes de contornar este obstáculo, todas dependiam de tecnologias mágicas extremamente caras, frequentemente controladas por igrejas ou outras organizações. Dos Motores Infernais Asmodeanos a mecanismos sombrios kuthitas e naves-catedrais iomedaeanas com núcleos abastecidos por orações, a maioria destas tecnologias não somente levavam a nave até outros planetas, mas também operavam diretamente com assistência divina e, portanto, sempre vinham com um preço amargo. Embora outros motores tivessem sido teorizados – dobrando o espaço, criando buracos de minhoca estáveis ou de alguma outra forma dobrando as leis da física – os Mundos do Pacto nunca conseguiram construí-los.

Então, 3 anos após o final da Lacuna, veio o Sinal. Alguns mundos o receberam como se fosse uma transmissão. Para outros, ele veio como os sonhos de inventores ou lunáticos, ou gravado no solo por grupos de robôs defeituosos. Outros ainda o desenterraram das entranhas de sondas espaciais acidentadas, o encontraram esculpido em monólitos no centro de cidades ou o ouviram proclamado do céu por entidades dentro de rodas de chamas. Independentemente do mecanismo, no mesmo instante, milhares de culturas em todo o Plano Material receberam a mesma informação: projetos para um novo tipo de motor de nave espacial – um capaz de encurtar a distância entre estrelas de forma barata e eficiente.

Embora alguns estudiosos argumentem que todas as culturas mortais tenham recebido esta informação, muitos destinatários nunca se deram conta dela ou foram capazes de efetivá-la. Em alguns casos, as culturas não possuíam tecnologia avançada o suficiente para interpretar a informação – exploradores até mesmo encontraram estes desenhos pintados em paredes de cavernas por uma cultura paleolítica ignorante. Em outros casos, a informação foi perdida devido a um simples acidente, como quando um inventor abençoado com a informação caiu da janela antes de poder compartilhá-la.

Imediatamente após o Sinal, o novo deus Triune (veja página 490) se revelou aos Mundos do Pacto, alegando ter concedido o conhecimento como uma benção para suas novas crianças mortais. Anteriormente sendo três deuses menores de máquinas e robóticas, agora reunidos em rede como uma única entidade, o coletivo divino afirmou ter espiado através dos substratos da realidade e descoberto um plano de existência anteriormente desconhecido. Chamado de Deriva, este plano pode ser alcançado somente através de tecnologia – não mágica – e permitiria que mortais viajassem de forma fácil e barata entre pontos em qualquer lugar na galáxia. Ao revelar esta descoberta para o mundo, Triune se tornou uma das entidades mais poderosas no multiverso da noite para o dia: o novo deus da viagem interestelar.

Como nas viagens interestelares antigas, os motores de Deriva operam por saltos para outro plano de existência e então de volta a um ponto diferente no Plano Material, assim nunca rompem realmente o limite apresentado pela velocidade da luz. No passado, isso pode ter significado usar magia poderosa e viajar a lugares como o Paraíso, o Inferno, o Turbilhão ou o Primeiro Mundo – lugares habitados por criaturas e deuses com atitudes e desejos algumas vezes inconvenientes. A Deriva, por outro lado, é um tipo diferente de dimensão: um vácuo insubstancial de cores rodopiantes, um lugar de leis mutáveis majoritariamente vazio, considerado por alguns como sendo a espuma quântica sob toda a criação. Embora a magia ainda funcione dentro da Deriva, somente tecnologia pode perfurar a membrana entre ela e o resto da realidade que, combinada com o papel de Triune como porteiro, impede quaisquer outras divindades ou organizações de monopolizar o lugar.

Embora a maioria dos céticos e membros de outras religiões sejam forçados a admitir que Triune aparenta ter cumprido sua oferta igualitária de manter a viagem interestelar fácil e barata para todo mundo, utilizar a Deriva tem um custo. Toda vez que um motor de Deriva é utilizado, uma pequena porção de um plano aleatório é rasgado de seu lar e somado à Deriva, colocado ali para flutuar pela eternidade. Quanto mais distante o salto, maior o pedaço de material, que algumas vezes aparece próximo da nave em salto, adicionando um elemento de risco: nunca se sabe quando um salto longo pode rasgar um pedaço do Inferno e lhe deixar voando em meio a uma nuvem de diabos furiosos. Mesmo aqueles realizando saltos seguros podem encontrar bestas estranhas aprisionadas aqui por viagens anteriores. Porque a tecnologia envolve esse efeito colateral é desconhecido, embora alguns teóricos da conspiração acreditem que o tamanho sempre crescente da Deriva – e o encolhimento correspondente dos outros planos de existência – seja parte de um estratagema indecifrável do próprio Triune.

NAVEGAÇÃO E ASTRONAVEGAÇÃO PADRÃO

Sejam elas veículos de patrulha ou cruzadoras de batalha, todas as naves espaciais são impulsionadas através do espaço por propulsores. O funcionamento exato destes motores varia de nave para nave – alguns são tecnológicos, enquanto outros são uma mistura de magia e máquina.

Veja a tarefa navegar da perícia Pilotagem (página 146) para informações sobre utilizar essa perícia para definir um curso correto. Determine a distância aproximada que deseja viajar e role utilizando os tempos de viagem abaixo para ver quanto tempo leva para alcançar seu destino, mas note que o Mestre de Jogo é o árbitro final dos tempos de viagem e pode encurtá-los ou alongá-los conforme quiser para as necessidades da campanha.

- **Ligar Propulsores (1 Minuto por Categoria de Tamanho):** Embora isto seja um problema raro, os propulsores de uma nave espacial precisam de um tempo para aquecer antes de estarem prontos para serem utilizados. A maioria dos hangares e docas espaciais requerem que os propulsores de uma nave espacial sejam desativados após pousar ou aterrissar. Entretanto, uma nave espacial em órbita sempre está com seus propulsores ativos. Uma nave espacial também precisa desativar seus propulsores para utilizar seus motores de Deriva (veja abaixo) – isto não requer tempo algum.
- **Viajar de Ponto a Ponto em um Planeta (1d4 Horas):** Naves espaciais Grandes e menores podem operar na atmosfera de um planeta ou planetoide e podem viajar entre duas áreas no mesmo planeta desde que seja razoável (por exemplo, uma nave espacial geralmente não é equipada para ser submersa). O tempo de viagem depende da distância entre dois pontos. Esta quantidade de tempo também pode ser utilizada para representar viagem entre duas embarcações em órbitas diferentes em torno do mesmo planeta.
- **Entrar em Órbita ou Aterrissar (1d2 Horas):** Leva somente uma pequena quantidade de tempo para uma nave espacial Grande ou menor se elevar da superfície de um planeta ou planetoide e entrar em órbita ou para realizar uma aterrissagem controlada. Naves espaciais Enormes e maiores podem ser colocadas em órbita em torno de um planeta ou planetoide e a tripulação precisa de um ônibus ou outra condução para alcançar a superfície.
- **Alcançar Satélite (1d8 Horas):** Da órbita planetária, demora ligeiramente mais para uma nave espacial alcançar um dos satélites naturais desse planeta (ou vice-versa) do que demoraria para chegar em terra. Este tempo de viagem depende parcialmente do tamanho do planeta e da órbita do satélite.
- **Viajar Dentro do Sistema (1d6+2 Dias):** Viajar entre dois planetas no mesmo sistema estelar oscila baseado nas posições relativas desses planetas no momento da viagem.
- **Viajar Entre Sistemas:** Viajar entre dois sistemas estelares através de propulsores convencionais é algo desencorajador, levando décadas na melhor das hipóteses. Somente grandes naves colônias ou embarcações espaciais com tripulações em animação suspensa fazem tais jornadas.

NAVEGAÇÃO NA DERIVA

Utilizar tecnologia da Deriva difere de astronavegação ordinária já que as distâncias entre mundos são menos importantes do que a dificuldade de mirar o salto corretamente. Dentro de um mesmo sistema solar, saltos são relativamente rápidos e fáceis, embora este método seja apenas moderadamente mais rápido do que voar entre mundos utilizando propulsores convencionais. Fora de um mesmo sistema, a tecnologia da Deriva divide a galáxia em dois setores: Espaço Próximo e Vastidão. Embora os mundos do Espaço Próximo tendam a estar mais perto do centro galáctico (e, por acaso, dos Mundos do Pacto) e os sistemas da Vastidão tendam a estar distantes, a verdadeira diferença entre as regiões está na densidade dos supostos "faróis de Deriva". Estes objetos misteriosos, algumas vezes gerados espontaneamente e algumas vezes colocados por sacerdotes de Triune, auxiliam sistemas de navegação e orientam naves na Deriva. Embora colocar um único farol de Deriva em um mundo não seja suficiente para converter um mundo da Vastidão à condição de Espaço Próximo, colocar muitos deles em uma região geral do espaço pode causar um deslocamento, portanto, é possível encontrar bolsões de mundos do Espaço Próximo no caminho até as margens galácticas, bem como as zonas inexploradas consideradas parte da Vastidão próxima do núcleo da galáxia.

Quando viajar para um mundo através da Deriva, determine se o destino está no mesmo sistema, no Espaço Próximo ou na Vastidão. A distância entre o começo e o fim de sua jornada não importa, nem qual categoria de espaço você está começando: viajar da Vastidão para um mundo do Espaço Próximo não é mais difícil do que entre dois mundos do Espaço Próximo. Role utilizando os tempos de viagem abaixo e então divida o resultado pela classificação do motor de Deriva de sua nave espacial para determinar quanto tempo leva para alcançar seu destino. Por exemplo, uma nave espacial com um motor de Deriva de classificação 2 viajando para um mundo da Vastidão deve rolar 5d6 e dividir o resultado por 2. Caso tenha rolado 15, então a viagem levaria 7,5 dias. Note que você nunca arredonda para baixo as rolagens de viagem na Deriva, já que estes dias parciais podem ser extremamente importantes quando vários veículos espaciais estão correndo para um mesmo destino. Adicionalmente, como a Deriva é um plano através do qual se viaja, é possível pausar um salto no meio e até mesmo pousar nos pedaços flutuantes de terreno ou engajar em combate de naves espaciais. Tempo gasto parado desta maneira não conta para seu tempo requerido de viagem. Dias gastos na Deriva não são diferentes para a tripulação em relação aos dias gastos no espaço normal, portanto, eles podem criar itens, curar e realizar outras ações normalmente.

A única exceção às regras acima é a Estação Absalom: por razões desconhecidas, a *Pedra-Estelar* em seu núcleo age como um farol de Deriva extremamente poderoso, permitindo naves de qualquer lugar na galáxia saltar à Estação Absalom em 1d6 dias.

Quando estiver viajando através da Deriva, uma nave espacial utiliza seus propulsores convencionais. Para uma nave espacial engatar seus motores de Deriva tanto para entrar quando para sair da Deriva, ela deve permanecer imóvel com seus propulsores convencionais desligados por 1 minuto.

- **Viajar Dentro do Sistema (1d6 Dias):** Saltar entre dois pontos no mesmo sistema solar é moderadamente mais rápido do que se mover no espaço real e é tão rápido que possui somente 1% de chance de encontros aleatórios na Deriva.
- **Viajar para a Estação Absalom (1d6 Dias):** Saltar para a Estação Absalom sempre leva somente 1d6 dias, graças à *Pedra-Estelar*.
- **Viajar para o Espaço Próximo (3d6 Dias):** O Espaço Próximo contém o sistema dos Mundos do Pacto e a maioria dos mundos colonizados e contatados até então por seus exploradores, mas ainda há milhares de mundos do Espaço Próximo para serem investigados. Saltos para o Espaço Próximo raramente possuem mais que 10% de chance de um encontro aleatório na Deriva.
- **Viajar para a Vastidão (5d6 Dias):** Bastante inexplorada, os milhões de mundos da Vastidão são significativamente mais difíceis de alcançar do que os do Espaço Próximo e o risco de um encontro aleatório na Deriva pode ser de 25% a 50%.
- **Viajar além das Margens:** Embora se saiba que existem outras galáxias, as distâncias entre elas e a galáxia dos Mundos do Pacto são tão incríveis que ainda estão para ser confirmadas instâncias de viagem intergaláctica utilizando a tecnologia da Deriva; seja devido aos extremos tempos de viagem envolvidos, aos limites para alcançar a Deriva em si ou pelos perigos encontrados nela durante tais tentativas permanecem desconhecidos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CONSTRUINDO NAVES ESPACIAIS

Desde os menores ônibus às maiores couraçadas de batalha, naves espaciais são uma parte importante do Starfinder Roleplaying Game. Elas defendem estações orbitais de invasões de piratas espaciais, engajam frotas inimigas durante conflitos intergalácticos massivos e exploram os locais mais profundos do espaço. Mas, em sua essência, elas permitem que os personagens viagem pelas estrelas em busca de aventura. O capítulo a seguir descreve o processo básico de construir uma nave espacial desde o rascunho à customização para atender perfeitamente às suas necessidades.

ENTENDENDO NAVES ESPACIAIS

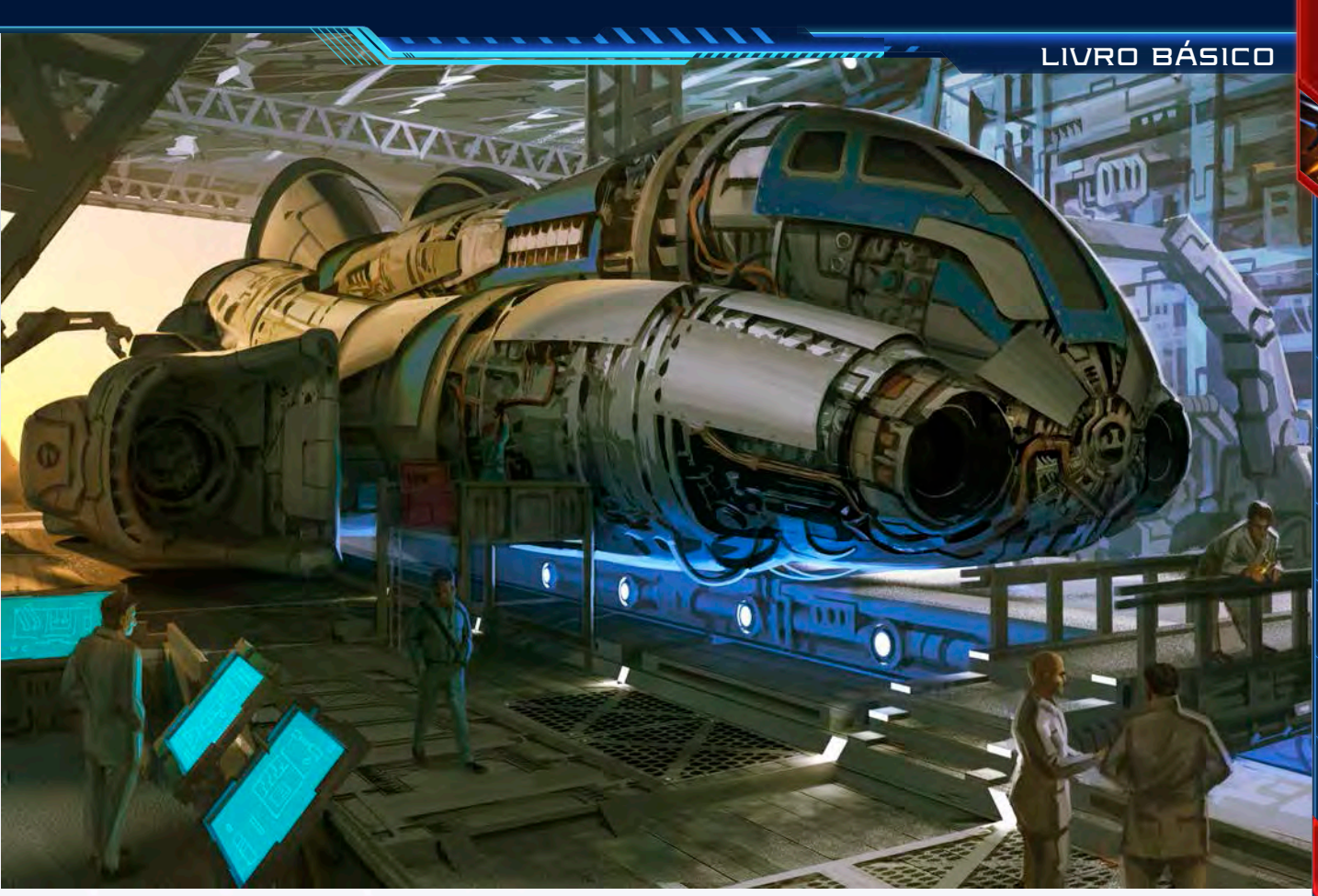
Naves espaciais e suas plataformas base são descritas utilizando blocos de estatísticas que incluem informações sobre como elas se movem, o tamanho de suas tripulações e mais. Quando estiver lendo o bloco de estatísticas de uma nave espacial de uma plataforma base, as estatísticas e definições abaixo definem suas capacidades. Uma ficha de nave espacial é fornecida no final deste livro.

- **Nome e Ranque:** Esta é a designação da nave espacial e seu nível de poder. Naves espaciais de ranques diferentes variam em maior grau em termos de poder e habilidades do que os Níveis de Desafio (ND) de monstros em valores próximos.
- **Categoria de Tamanho e Plataforma:** Isto descreve o tamanho geral da embarcação (veja Escala de Naves Espaciais na página 294). O tamanho de uma nave espacial fornece um modificador para sua Classe de Armadura e Trava de Mira (veja abaixo). Este registro também aponta a plataforma base da nave espacial (veja página 295).
- **Velocidade:** Este é o número de hexágonos que a nave espacial pode se mover utilizando a maioria das ações do piloto.
- **Manobrabilidade:** A manobrabilidade de uma nave espacial é classificada em desajeitada, ruim, mediana, boa ou perfeita. Isto é geralmente relacionado à massa e tamanho da nave espacial, e ambos indicam o quão ágil a nave é no espaço, e determinam o número mínimo de quadrados que a nave espacial deve se mover antes de virar (veja página 319).
- **Deriva:** Esta é a classificação do motor de Deriva de uma nave espacial. Quando estiver determinando quanto tempo leva para uma nave espacial viajar a uma localização através da Deriva, divida o dado rolado por este número (veja página 291). Caso esta entrada seja inexistente, a nave espacial não pode viajar na Deriva.
- **Classe de Armadura (CA):** Este valor é utilizando quando estiver determinando se armas de fogo-direto (veja Tipo na página 303) atingem uma nave espacial. A CA é calculada com base no tamanho, manobrabilidade e armadura física da nave, assim como o número de graduações do piloto na perícia Pilotagem. Veja a página 320 para detalhes de como calcular a CA.
- **Trava de Mira (TM):** Este valor é utilizando quando estiver determinando se armas guiadas (veja Tipo na página 303) atingem uma nave espacial. A TM é calculada com base no tamanho, manobrabilidade e contramedidas defensivas da nave (veja página 299), mais o número de graduações do piloto na perícia Pilotagem. Veja a página 320 para detalhes.

ATIRANDO COM NAVES ESPACIAIS

Os níveis de armas de naves espaciais e armas regulares de PJs funcionam em escalas diferentes e não foram feitas para interagir entre si. Caso personagens escolham atirar em uma nave espacial com seus rifles laser (ou conjurar uma magia nela) enquanto está no solo, o MJ deve tratar a nave espacial como um objeto (um particularmente massivo, diga-se de passagem). Ao critério do MJ, caso as armas de uma nave espacial sejam disparadas contra edificações ou pessoas, elas causam dano de Pontos de Vida igual a 10 x quantidade de dano listado. Entretanto, armas de naves espaciais nunca são precisas o suficiente para mirar em um único indivíduo (ou mesmo um pequeno grupo) e podem, se o MJ decidir, ser simuladas como perigos letais em vez de ataques de armas.

- **Pontos de Casco (PC):** Este é a quantidade total de dano que uma nave espacial pode sofrer antes de ficar inoperante. Uma nave espacial com 0 PC não está destruída, embora muitos de seus sistemas não estejam mais funcionando e ela não represente mais uma ameaça a seus inimigos. No bloco de estatísticas de sua plataforma base, os Pontos de Casco também listam o incremento de PC, que é o número de Pontos de Casco que uma nave com aquela plataforma recebe automaticamente quando seu ranque aumenta para 4 (e a cada 4 ranques subsequentes; veja página 294).
- **Limiar de Dano (LD):** Se um ataque causar menos dano que este valor, esse dano não é contado contra o total de Pontos de Casco da nave. Somente naves Enormes ou maiores possuem um Limiar de Dano e isto só importa quando os escudos de uma nave espacial estão desativados (veja página 320).
- **Limiar de Crítico (LC):** Sempre que a quantidade total de dano causada aos Pontos de Casco de uma nave espacial alcançar um múltiplo deste valor, um de seus sistemas sofre dano crítico (veja página 321). Este valor é sempre um quinto do número máximo de Pontos de Casco da nave espacial.
- **Escudos:** No bloco de estatísticas de uma nave espacial, isto lista o sistema de escudo e Pontos de Escudo (PE), que representam o dano que os escudos podem sofrer antes de serem desativados. Pontos de Escudo são assinalados para quadrantes específicos (proa, bombordo, estibordo ou popa). Estes quadrantes correspondem à orientação dos arcos de disparo mostrados no diagrama da página 318.
- **Ataques:** Uma nave espacial possui quatro arcos de disparo: proa, bombordo, estibordo e popa (veja o diagrama na página



318). A maioria das armas que não são de torreta podem disparar somente nos arcos de disparo nos quais elas estão montada; armas de torreta podem disparar em qualquer arco. O registro de ataque lista as várias armas montadas na nave que podem disparar em cada um dos arcos. Cada arma também lista seu dano, alcance e outras propriedades especiais.

- **Montagens:** Em um bloco de estatísticas de plataforma base, este registro lista a classe de arma que pode ser montada em uma nave espacial (veja página 303).
- **Núcleo de Energia:** Isto lista o núcleo (ou núcleos) de energia de uma nave espacial (veja página 296) e as unidades de núcleo de energia (UNE) que ela produz.
- **Motor de Deriva:** O motor de Deriva da nave espacial, se houver, é listado aqui.
- **Sistemas:** Este registro lista os sistemas majoritários de uma nave espacial, como armadura, contramedidas defensivas, sensores e armas (veja página 297).
- **Compartimentos de Expansão:** Este registro lista quaisquer compartimentos de expansão ou de carga que podem ser utilizados para propósitos especiais (veja página 297).
- **Modificadores:** Este registro lista os bônus (ou penalidades) a determinados testes de perícia durante combate de naves espaciais recebidos devido à velocidade e manobrabilidade de uma nave espacial, assim como para outros sistemas da espaçonave.
- **Tripulação Mínima e Máxima:** Em um bloco de estatísticas de plataforma base, estas entradas apontam o número mínimo e máximo de personagens que podem realizar ações nessa embarcação durante um combate de naves espaciais (veja Tripulações Pequenas e Grandes na página 316 para mais sobre grandes tripulações). Uma nave espacial sem sua tripulação mínima não pode ser operada.
- **Complemento:** Em um bloco de estatísticas de uma nave espacial, esta seção lista o tamanho total da tripulação a bordo dessa nave.
- **Tripulação:** Em um bloco de estatísticas de uma nave espacial, esta seção lista as várias funções a serem preenchidos em combate (veja página 316), assim como seus bônus para perícias utilizadas durante combate de naves espaciais e número de graduações nessas perícias – veja página 316 para mais sobre como determinar isto. Quaisquer modificadores listados previamente nesse bloco de estatísticas são considerados aqui. Se uma nave espacial possui equipes apoiando oficiais que preenchem papéis, este registro também lista o número e tamanho destas equipes. Esta seção é listada somente para naves sob o controle do MJ – PJs podem realizar suas próprias ações a bordo de naves espaciais que eles controlam; para mais sobre estas ações, veja Combate de Naves Espaciais na página 316.
- **Habilidades Especiais:** Quaisquer ações ou qualidades únicas de que uma nave espacial tiver devido à sua tripulação ou seus equipamentos são listadas aqui.
- **Custo:** Em um bloco de estatísticas de plataforma base, isto lista o custo de Pontos de Fabricação da plataforma. Pontos de Fabricação (PF) são um recurso abstrato usado para criar e aprimorar naves espaciais.

CONSTRUINDO UMA NAVE ESPACIAL

Independentemente do tamanho e propósito de naves espaciais, todas são criadas através do mesmo processo. MJs e jogadores podem utilizar os passos a seguir para criar uma diversa gama de embarcações, desde elegantes naves científicas e escaramuçadoras ágeis a fragatas de combate fortemente blindadas. Alternativamente, você pode utilizar os modelos pré-construídos de naves espaciais detalhados posteriormente neste capítulo (veja página 305).

ESCALA DE NAVES ESPACIAIS

Embora as categorias de tamanho das naves espaciais tenham os mesmos nomes que as categorias de tamanho de criaturas, elas operam em escalas completamente diferentes. Mesmo dentro de uma mesma categoria de tamanho, as medidas exatas de uma nave espacial podem diferir entre plataformas base e fabricantes. O tamanho de uma nave espacial também modifica sua Classe de Armadura e Trava de Mira conforme indicado.

TAMANHO	COMPRIMENTO	PESO (TON)	MODIFICADOR CA E TM
Minúscula	6-18 m	3-20	+2
Pequena	18-36 m	20-40	+1
Média	36-90 m	40-150	+0
Grande	90-240 m	150-420	-1
Enorme	240-600 m	420-1.200	-2
Imensa	600-4.500 m	1200-8.000	-4
Colossal	Acima de 4.500 m	Acima de 8.000	-8

TABELA 9-1: ESTATÍSTICAS BÁSICAS DE NAVES ESPACIAIS

RANQUE	PONTOS DE FABRICAÇÃO (PF)	ESPECIAL
1/4	25	–
1/3	30	–
1/2	40	–
1	55	–
2	75	–
3	95	–
4	115	Aumento de PC
5	135	–
6	155	–
7	180	–
8	205	Aumento de PC
9	230	–
10	270	–
11	310	–
12	350	Aumento de PC
13	400	–
14	450	–
15	50	–
16	600	Aumento de PC
17	700	–
18	800	–
19	900	–
20	1.000	Aumento de PC

Embora seja possível narrar um jogo de Starfinder que não envolve naves espaciais de forma nenhuma, o Starfinder RPG assume que PJs possuem acesso a uma nave espacial. Sejam elas construídas de sucatadas, recebidas de um benfeitor generoso ou comprada com um empréstimo exorbitante, a nave espacial dos PJs serve como uma base de operações móvel, um meio para alcançar estrelas distantes e uma defesa contra embarcações alienígenas hostis. Frequentemente, a primeira nave espacial dos PJs é projetada pelo MJ e pode ser aprimorada ou mesmo substituída conforme os personagens ganham experiência. Entretanto, alguns MJs podem permitir que os PJs tenham controle total sobre a criação de suas naves espaciais, deixando-os ter a sensação de realmente serem donos da nave espacial que irá acompanhá-los através da campanha. De qualquer forma, o nível de poder de uma nave espacial é baseado no Nível Médio do Grupo (NMG) – o nível de personagem médio dos personagens. Veja Readaptando e Atualizando Naves Espaciais na página 305 para informações sobre como ajustar as capacidades de uma nave espacial quando o NMG dos personagens muda.

Quando estiver criando uma nave espacial, siga estes passos.

- **Passo 1: Conceituar.** Comece decidindo que tipo de nave espacial você está projetando, com uma ideia geral de seu propósito e tamanho de tripulação requerido. Caso esteja criando uma nave espacial para ser utilizada pelos PJs, tenha certeza de que todos os PJS podem caber dentro da embarcação! Algumas das escolhas que você fará posteriormente podem depender do conceito geral.
- **Passo 2: Determine o Ranque e Pontos de Fabricação.** Se estiver criando uma nave espacial para os PJs, determina o NMG dos personagens somando todos os níveis dos personagens e dividindo pelo número de personagens. Esse número é o ranque da nave deles. Se estiver projetando naves espaciais inimigas, decida a dificuldade do encontro (veja Projetando Encontros de Naves Espaciais na página 326) e escolha o ranque da nave inimiga. Uma vez que você sabe o ranque da nave, consulte a Tabela 9-1: Estatísticas Básicas de Naves Espaciais para determinar o número de Pontos de Fabricação que você pode gastar para criar a nave espacial. Note que uma nave espacial recebe um aumento em seus Pontos de Casco igual a seus a seu aumento de PC nos ranques 4, 8, 12, 16 e 20.
- **Passo 3: Selecione uma Plataforma.** Cada nave espacial é construída sobre uma dentre várias plataformas que determina seu tamanho, manobrabilidade, complemento de tripulação, montagens de armas e outras estatísticas básicas. Cada plataforma custa um determinado número de Pontos de Fabricação; veja Plataforma base abaixo para mais informações.
- **Passo 4: Selecione um Núcleo de Energia.** O núcleo de energia de uma nave espacial determina seu poder geral disponível (listado em unidades de núcleo de energia, ou UNE), portanto você deve gastar Pontos de Fabricação nisto primeiro (veja página 296). Esta quantidade de poder pode ser usada como um tipo de provisão quando estiver instalando outros sistemas, como propulsores e armas – veja Provisão de Energia na página 296 para mais sugestões.
- **Passo 5: Selecione os Propulsores.** Uma nave espacial sem um meio de propulsão é nada mais do que um alvo flutuante (ou um pedaço inerte de metal na superfície de um planeta), portanto, gastar Pontos de Fabricação nos propulsores da nave espacial deve ser sua próxima prioridade. Na página 296, propulsores são listados por tamanho e velocidade (em hexágonos) de naves espaciais durante o combate.
- **Passo 6: Selecione Outros Sistemas.** A seguir, gaste seus Pontos de Fabricação remanescentes em todos os outros sistemas que você desejar ter em sua nave espacial. Para ser efetiva em combate, uma nave espacial precisa de armadura, contramedidas defensivas, escudos e armas. Caso deseje viajar a locais fora de seu sistema estelar, ela também precisa de um motor de Deriva. Outras compras mais opcionais incluem aprimoramentos nos computadores, compartimentos de expansão, segurança e sensores da nave espacial. (Veja Outros Sistemas na página 297).
- **Passo 7: Adicione Detalhes.** Finalmente, após todas estas escolhas terem sido feitas, você deve dar um nome à sua nave espacial, determinar suas estatísticas relevantes (como sua CA e TM), e adicionar quaisquer outros detalhes (como peculiaridades, descrição física e assim por diante).

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

PLATAFORMA BASE

Cada nave espacial possui uma plataforma base que determina seu tamanho, manobrabilidade, montagens de armas iniciais, força do casco, espaço para expansão e outras capacidades. Embora duas naves que utilizem a mesma plataforma possam parecer radicalmente diferente, ambas possuem algumas coisas destas estatísticas básicas em comum. A plataforma de uma nave espacial inclui todos os sistemas de suporte a vida e gravidade artificial necessários para manter a tripulação (e quaisquer passageiros) vivos e confortáveis. A plataforma da nave espacial também é construída com um transponder que é essencialmente o "endereço" da nave para comunicação de alcance intrassistema e ilimitado (veja página 430); este transponder pode ser desligado e, durante esse período, a nave espacial não pode enviar ou receber mensagens, mas também não pode ser rastreada por meios convencionais.

As plataformas base abaixo são organizadas por tamanho (da menor à maior) e custo em Pontos de Fabricação (com plataformas base menos caras primeiro para cada tamanho). No geral, o tamanho e capacidade de compartimentos de expansão de uma plataforma base não podem ser alterados sem uma grande quantidade de tempo e dinheiro (e a permissão do MJ), portanto pode ser mais efetivo simplesmente começar com uma plataforma base diferente quando estiver aprimorando esses aspectos de uma nave espacial.

CORREDORA

Tamanho Minúscula
Manobrabilidade perfeita (+2 em Pilotagem, curva 0)
PC 20 (incremento 5); **LD** –; **LC** 4
Montagens arco de proa (1 leve), arco de popa (1 leve)
Compartimentos de Expansão –
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 1
Custo 4

INTERCEPTADORA

Tamanho Minúscula
Manobrabilidade perfeita (+2 em Pilotagem, curva 0)
PC 30 (incremento 5); **LD** –; **LC** 6
Montagens arco de proa (2 leves)
Compartimentos de Expansão –
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 1
Custo 6

CAÇA

Tamanho Minúscula
Manobrabilidade boa (+1 em Pilotagem, curva 1)
PC 35 (incremento 5); **LD** –; **LC** 7
Montagens arco de proa (2 leves [1 deve ser uma arma guiada]), arco de popa (1 leve)
Compartimentos de Expansão –
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 2
Custo 8

ÔNIBUS

Tamanho Pequena
Manobrabilidade perfeita (+2 em Pilotagem, curva 0)
PC 35 (incremento 5); **LD** –; **LC** 7
Montagens arco de proa (1 leve)
Compartimentos de Expansão 3 (normalmente depósitos ou assentos de passageiros)
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 4
Custo 6

CARGUEIRA LEVE

Tamanho Pequena
Manobrabilidade boa (+1 em Pilotagem, curva 1)
PC 40 (incremento 10); **LD** –; **LC** 8
Montagens arco de proa (2 leves), arco de bombordo (1 leve), arco de estibordo (1 leve)
Compartimentos de Expansão 6
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 6
Custo 10

EXPLORADORA

Tamanho Média
Manobrabilidade boa (+1 em Pilotagem, curva 1)
PC 55 (incremento 10); **LD** –; **LC** 11
Montagens arco de proa (1 leve), arco de bombordo (1 leve), arco de estibordo (1 leve), torreta (1 leve)
Compartimentos de Expansão 4
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 6
Custo 12

TRANSPORTE

Tamanho Média
Manobrabilidade mediana (+0 em Pilotagem, curva 2)
PC 70 (incremento 15); **LD** –; **LC** 14
Montagens arco de proa (1 pesada, 1 leve), arco de popa (1 leve, 1 pesada), torreta (2 leves)
Compartimentos de Expansão 5
Tripulação Mínima 1; **Tripulação Máxima** 6
Custo 15

CONTRATORPEDEIRA

Tamanho Grande
Manobrabilidade mediana (+0 em Pilotagem, curva 2)
PC 150 (incremento 20); **LD** –; **LC** 30
Montagens arco de proa (2 pesadas), arco de bombordo (1 leve), arco de estibordo (1 leve), arco de popa (1 leve), torreta (1 leve)
Compartimentos de Expansão 4
Tripulação Mínima 6; **Tripulação Máxima** 20
Custo 30

CARGUEIRA PESADA

Tamanho Grande
Manobrabilidade mediana (+0 em Pilotagem, curva 2)
PC 120 (incremento 20); **LD** –; **LC** 24
Montagens arco de proa (1 pesada, 2 leves), arco de bombordo (1 pesada), arco de estibordo (1 pesada)
Compartimentos de Expansão 8
Tripulação Mínima 6; **Tripulação Máxima** 20
Custo 40

CARGUEIRA MASSIVA

Tamanho Enorme
Manobrabilidade ruim (–1 em Pilotagem, curva 3)
PC 160 (incremento 20); **LD** 5; **LC** 32
Montagens arco de proa (1 pesada), arco de proa (1 pesada), torreta (2 leves)
Compartimentos de Expansão 10
Tripulação Mínima 20; **Tripulação Máxima** 50
Custo 55

CRUZADORA

Tamanho Enorme
Manobrabilidade mediana (+0 em Pilotagem, curva 2)
PC 180 (incremento 25); **LD** 5; **LC** 36
Montagens arco de proa (1 capital), arco de bombordo (1 leve), arco de estibordo (1 leve), torreta (1 pesada)
Compartimentos de Expansão 6
Tripulação Mínima 20; **Tripulação Máxima** 100
Custo 60

TRANSPORTADORA

Tamanho Imensa
Manobrabilidade ruim (–1 em Pilotagem, curva 3)

PROVISÃO DE ENERGIA

A maioria dos sistemas de uma nave espacial consome energia. O núcleo de energia de uma nave espacial fornece esta energia em termos de unidades de núcleo de energia (UNE). As UNEs necessárias para todos os sistemas de nave espacial pode exceder o total de UNEs fornecidos pelo núcleo, mas a utilização não pode exceder as UNEs disponíveis – se isso for ocorrer, alguns sistemas devem ser desativados. Para uma nave espacial ser totalmente efetiva em combate, suas contramedidas defensivas, escudos, propulsores e armas não podem consumir mais energia que seu núcleo fornece.

PC 240 (incremento 30); **LD** 10; **LC** 48
Montagens arco de proa (1 capital), arco de bombordo (3 pesadas), arco de estibordo (3 pesadas), torreta (2 leves)
Compartimentos de Expansão 10 (deve possuir ao menor um compartimento de hangar)
Tripulação Mínima 75; **Tripulação Máxima** 200
Custo 120

NAVE DE BATALHA

Tamanho Imensa
Manobrabilidade mediana (+0 em Pilotagem, curva 2)
PC 280 (incremento 40); **LD** 10; **LC** 56
Montagens arco de proa (1 capital, 2 pesadas), arco de bombordo (2 pesadas, 1 leve), arco de estibordo (2 pesadas, 1 leve), arco de popa (1 leve), torreta (2 pesadas)
Compartimentos de Expansão 8
Tripulação Mínima 100; **Tripulação Máxima** 300
Custo 150

COURAÇADA

Tamanho Colossal
Manobrabilidade desajeitada (–2 em Pilotagem, curva 4)
PC 400 (incremento 50); **LD** 15; **LC** 80
Montagens arco de proa (2 capitais, 2 pesadas), arco de bombordo (1 capital, 3 pesadas), arco de estibordo (1 capital, 3 pesadas), torreta (4 leves)
Compartimentos de Expansão 20
Tripulação Mínima 125; **Tripulação Máxima** 500
Custo 200

NÚCLEO DE ENERGIA

O núcleo de energia é o sistema mais importante em uma nave, já que ele fornece energia a todos os outros sistemas. A tabela abaixo lista o tamanho de nave para qual cada núcleo é desenvolvido, assim como a UNE que ele fornece e seu custo. Por padrão, naves Grandes ou menores possuem espaço para somente um único núcleo de energia, embora naves espaciais Médias e Grandes podem ser ajustadas com um compartimento adicional para núcleo de energia (veja Compartimentos de Expansão na página 297). Naves espaciais Enormes podem ter até dois núcleos de energia, naves espaciais Imensas podem ter até três e naves espaciais Colossais podem ter até quatro. Embora algumas naves sejam exceções a este padrão, elas são projetos raros. Um núcleo de energia normalmente possui um sistema de bateria reserva para uso em emergências que podem fornecer energia limitada – suficiente para suporte a vida, gravidade e comunicações (veja página 429), mas não outros sistemas – por 2d6 dias.

NÚCLEO	TAMANHO	UNE	CUSTO (PF)
Micron Leve	Mn	50	4
Micron Pesado	Mn	70	6
Micron Ultra	Mn	80	8
Arcus Leve	Mn, P	75	7
Pulso Marrom	Mn, P	90	9
Pulso Preto	Mn, P	120	12
Pulso Branco	Mn, P	140	14
Pulso Cinza	Mn, P, M	100	10
Arcus Pesado	Mn, P, M	130	13
Pulso Verde	Mn, P, M	150	15
Pulso Vermelho	Mn, P, M	175	17
Pulso Azul	Mn, P, M	200	20
Arcus Ultra	P, M, G	150	15
Arcus Máximo	P, M, G	200	20
Pulso Laranja	P, M, G	250	25
Pulso Prismático	P, M, G	300	30
Nova Leve	M, G, E	150	15
Nova Pesado	M, G, E	200	20
Nova Ultra	M, G, E	300	30
Portal Leve	G, E, I	300	30
Portal Pesado	G, E, I	400	40
Portal Ultra	G, E, I	500	50

PROPULSORES

Naves se valem de propulsores convencionais para se deslocar entre locais em um sistema, para navegar na Deriva depois de chegar lá, para explorar e para engajar em combate. Eles são desenvolvidos para naves de um tamanho específico (especificado na coluna Tamanho da tabela abaixo) e não podem ser instalados em uma nave de um tamanho incorreto.

A velocidade máxima dos propulsores de uma nave espacial pode conceder um bônus ou impor uma penalidade a testes de Pilotagem para manejar a embarcação, conforme notado na tabela abaixo. Propulsores também são utilizados para pousar ou decolar de um planeta. Naves espaciais Grandes e menores geralmente possuem pouca dificuldade em pousar ou decolar de um planeta com gravidade baixa ou gravidade padrão (exceto se houverem condições atmosféricas como ventos fortes ou tempestades). O MJ determina se o piloto de uma nave espacial deve ou não realizar um teste de Pilotagem para pousar uma nave espacial com uma velocidade inferior a 8 em um planeta com gravidade alta, com uma falha significando que ele pode bater. Devido a seu tamanho descomunal, naves espaciais Enormes e maiores não podem pousar em planetas e devem usar ônibus ou outros meios para levar tripulação e bens a um planeta e de volta a ela.

PROPULSOR	TAMANHO	VELOCIDADE (HEXÁGONOS)	MODIFICADOR DE PILOTAGEM	UNE	CUSTO (PF)
Propulsores Mn6	Mn	6	+1	20	3
Propulsores Mn8	Mn	8	+0	25	4
Propulsores Mn10	Mn	10	+0	30	5
Propulsores Mn12	Mn	12	–1	35	6
Propulsores Mn14	Mn	14	–2	40	7
Propulsores P6	P	6	+1	30	3
Propulsores P8	P	8	+0	40	4
Propulsores P10	P	10	+0	50	5
Propulsores P12	P	12	–1	60	6
Propulsores M4	M	4	+2	40	2
Propulsores M6	M	6	+1	50	3
Propulsores M8	M	8	+0	60	4
Propulsores M10	M	10	+0	70	5
Propulsores M12	M	12	–1	80	6
Propulsores G4	G	4	+2	60	4
Propulsores G6	G	6	+1	80	6
Propulsores G8	G	8	+0	100	8
Propulsores G10	G	10	+0	120	10
Propulsores E4	E	4	+2	80	4
Propulsores E6	E	6	+1	120	6

Propulsores E8	E	8	+0	140	8
Propulsores E10	E	10	+0	160	10
Propulsores I4	I	4	+2	120	8
Propulsores I6	I	6	+1	180	12
Propulsores I8	I	8	+0	240	16
Propulsores C4	C	4	+2	200	8
Propulsores C6	C	6	+1	300	12
Propulsores C8	C	8	+0	400	16

OUTROS SISTEMAS

Muitos outros sistemas possuem requisitos que devem ser atendidos antes que possam ser instalados em uma nave. Frequentemente, estes requisitos demandam uma determinada quantidade de energia ou um tamanho ou ranque específico de nave espacial. Alguns sistemas são tão padronizados que os tipos diferentes disponíveis são simplesmente referidos por seu modelo (md), expressando o bônus normalmente fornecido.

Alojamentos da Tripulação

A maioria das naves espaciais maiores que Minúsculas possuem lugares onde sua tripulação pode comer, dormir e banhar-se durante longas jornadas pelo espaço. Estes alojamentos podem variar de macas amarradas entre contêineres de carga a câmaras aconchegantes com mobílias customizadas e banheiros privativos. Alojamentos da tripulação consomem uma quantidade insignificante de UNE, embora amenidades em quartos extravagantes requeiram um núcleo de energia operacional para funcionar.

Comum

Alojamentos comuns são o tipo mais básico. Eles consistem em beliches simples (algumas vezes embutidas na lateral de um corredor) ou outros locais similarmente austeros para dormir. Membros da tripulação que dormem em alojamentos comuns usualmente mantém seus pertences pessoais em uma maleta-baú. Alojamentos comuns da tripulação também incluem um banheiro compartilhado (que inclui um chuveiro em estilo militar) e uma pequena cozinha (grande o suficiente para preparar apenas refeições básicas). Naves espaciais com tripulações de dúzias ou centenas frequentemente possuem alojamentos imensos onde membros da tripulação dormem em turnos.

Bom

Alojamentos bons são um pouco maiores que alojamentos comuns. Eles consistem de quartos-dormitórios que podem acomodar uma ou duas camas pequenas (naves espaciais maiores normalmente requerem que membros de patente baixa da tripulação dividam quartos) e algumas vezes um armário ou gaveta particular para cada ocupante. Alojamentos bons também incluem um ou dois banheiros compartilhados com várias pias e cabines de chuveiro, e um espaço para jantar anexado a uma cozinha. Tripulações de naves espaciais maiores comem neste espaço em turnos.

Luxuoso

Alojamentos luxuosos são o ápice do conforto. Eles consistem em quartos privados para cada membro da tripulação, com banheiros privativos (incluindo chuveiros com alta pressão de água) e mobília que corresponde ao gosto do residente. Alguns alojamentos luxuosos também incluem uma quitinete, áreas de jogos ou espaços para encontros íntimos.

ALOJAMENTOS DA TRIPULAÇÃO	CUSTO (PF)
Comum	0
Bom	2
Luxuoso	5

Armadura

A armadura protege uma nave de armas de fogo-direto (veja Tipo na página 303), defletindo sua energia e prevenindo dano a sistemas críticos da nave. Ela concede um bônus de armadura à CA da nave. O custo da armadura depende do bônus que ela concede e da categoria de tamanho da nave (para o propósito deste cálculo, Minúscula = 1, Pequena = 2, Média = 3 , Grande = 4, etc). A armadura é um sistema passivo e não requer nenhuma UNE para permanecer funcional. Ela fornece proteção primitiva através de massa, que pode afetar a manobrabilidade de uma nave (tornando mais difícil fazer curvas) e tornar mais fácil para oponentes usando armas guiadas para travar mira na nave – estes efeitos são listados na coluna Especial da tabela abaixo.

NOME	BÔNUS CA	ESPECIAL	CUSTO (PF)
Armadura md 1	+1	–	1 × categoria de tamanho
Armadura md 2	+2	–	2 × categoria de tamanho
Armadura md 3	+3	–	3 × categoria de tamanho
Armadura md 4	+4	–	5 × categoria de tamanho
Armadura md 5	+5	-1 TM	7 × categoria de tamanho
Armadura md 6	+6	-1 TM	9 × categoria de tamanho
Armadura md 7	+7	-1 TM	12 × categoria de tamanho
Armadura md 8	+8	-1 TM	15 × categoria de tamanho
Armadura md 9	+9	-2 TM, +1 curva	18 × categoria de tamanho
Armadura md 10	+10	-2 TM, +1 curva	21 × categoria de tamanho
Armadura md 11	+11	-2 TM, +1 curva	25 × categoria de tamanho
Armadura md 12	+12	-3 TM, +2 curva	30 × categoria de tamanho
Armadura md 13	+13	-3 TM, +2 curva	35 × categoria de tamanho
Armadura md 14	+14	-3 TM, +2 curva	40 × categoria de tamanho
Armadura md 15	+15	-4 TM, +3 curva	45 × categoria de tamanho

Compartimentos de Expansão

A maioria das naves espaciais possuem espaço dentro de seu casco para um ou mais compartimentos de expansão, cada um podendo ser convertido em uma variedade de funções. Não preenchidos, estes compartimentos são simples espaços de armazenamento (e contam como depósitos) e, para muitas embarcações grandes de transporte, eles permanecem assim. Se os compartimentos de uma nave espacial forem em vez disso utilizados para alojamento de hóspedes, a nave pode servir como transporte para soldados, viajantes ou refugiados. Se seus compartimentos forem preenchidos com ambulatórios e alojamento de hóspedes, a nave se torna um hospital móvel.

As opções a seguir estão disponíveis para a maioria das naves que possuem compartimentos de expansão disponíveis. Se uma opção requerer múltiplos compartimentos, isto estará anotado em sua descrição; se ela precisar consumir UNE para funcionar, a quantidade é listada na tabela na página 299. Um compartimento de expansão inteiro deve ser utilizado para um único propósito, mesmo que ele lhe dê vários exemplos para essa opção. Por exemplo, se selecionar cápsulas de fuga, esse compartimento de expansão recebe todas as seis cápsulas de fuga – você não pode combinar três cápsulas de fuga e um bote salva-vidas.

O requisito de UNE e o custo de Pontos de Fabricação das opções de compartimentos de expansão podem ser encontrados na página 299.

Abrigo para Núcleo de Energia

Um compartimento de expansão pode ser reservado para um núcleo de energia adicional (que deve ser comprado separadamente) e fiação e mecanismos de segurança associados. Um abrigo para núcleo de energia pode ser instalado somente em naves espaciais Médias ou maiores.

Alojamentos de Hóspedes

Naves espaciais que funcionam como embarcações de passageiros requerem espaços segregados dos alojamentos da tripulação para seus hóspedes dormirem. Um único compartimento de expansão pode ser convertido em alojamentos comuns (normalmente beliches ou redes simples) para seis passageiros, alojamentos bons (normalmente uma cama confortável, uma escrivaninha com cadeira e um pequeno conjunto de gavetas) para quatro passageiros ou alojamentos luxuosos (normalmente uma cama grande, um guarda-roupa, um sofá, uma escrivaninha com uma cadeira agradável e um banheiro privativo) para dois passageiros.

Ambulatório

Um ambulatório funciona como um laboratório médico (veja página 220).

Assentos de Passageiros

Um compartimento de expansão pode ser convertido em linhas de assentos para passageiros sem nenhum custo. Um único compartimento pode comportar assentos para 16 passageiros Médios (embora assentos para criaturas maiores possam ser construídos). Este aprimoramento é apropriado somente para levar muitos passageiros em viagens curtas; naves espaciais em jornadas que durem vários dias devem possuir alojamentos de hóspedes em vez de assentos de passageiros.

Botes Salva-Vidas

Botes salva-vidas são uma versão mais sofisticada de uma cápsula de fuga. Ele possui espaço para uma criatura Grande, duas Médias ou menores e suprimentos suficientes para durarem 15 dias para estes passageiros (ou 30 dias de suprimentos para uma criatura Média ou menor). Embora possua o mesmo tipo de sinal de emergência que uma cápsula de fuga, um bote salva-vidas possui um computador a bordo que automaticamente detecta o corpo celestial habitável mais próximo e propulsores mínimos que levam o veículo até lá (embora um bote salva-vidas não possa participar de um combate de naves espaciais). Um único compartimento de expansão pode ser convertido em dois botes salva-vidas.

Câmara de Ambiente Selado

Ocasionalmente, uma nave espacial irá precisar hospedar um alienígena ou outra criatura cujo sistema biológico é radicalmente diferente do da tripulação. O passageiro pode ser capaz de respirar somente gás metano ou de sobreviver em temperaturas abaixo de zero. Neste caso, uma câmara de ambiente selado é requerida para o passageiro permanecer confortável (e vivo).

Cápsulas de Fuga

Cápsulas de fuga dão à tripulação de naves espaciais severamente danificadas ou destruídas um caminho para evitar a morte iminente. Uma cápsula de fuga comporta uma criatura Média ou menor e possui suprimentos suficientes e capacidade de suportar vida para essas criaturas sobreviverem por 7 dias. Ela também comporta um sinal de emergência que é facilmente identificado por radares de longo alcance. Uma cápsula de fuga possui escudos de calor que permitem que ela faça um pouso forçado em um planeta com atmosfera, mas não possui nenhum meio de propulsão. Um único compartimento de expansão pode ser convertido em seis cápsulas de fuga.

Depósito

Compartimentos de expansão não convertidos contam como depósitos. Um depósito pode conter aproximadamente 25 toneladas de mercadorias, desde que nenhum item seja maior do que Grande. Uma nave espacial com vários suportes de carga pode conter objetos maiores; normalmente, 4 suportes de carga contíguos são requeridos para conter objetos Enormes e 8 para objetos Imensos. Estas restrições de tamanho podem ser alteradas a critério do MJ.

Doca de Ônibus Espacial

Uma doca de ônibus espacial pode ser instalado somente em uma nave espacial Enorme ou maior e ocupa dois compartimentos de expansão. Uma doca de ônibus espacial pode abrigar uma nave espacial Pequena ou menor.

Hangar

Um hangar pode ser instalado somente em uma nave espacial Imensa ou maior e ocupa 4 compartimentos de expansão. Um hangar fornece abrigo para até 8 naves espaciais Minúsculas.

Laboratório Arcano

Um laboratório arcano contém todas as ferramentas e espaço necessários para criar itens mágicos (veja página 235), embora o criador ainda precise fornecer as matérias-primas necessárias. Tais laboratórios reduzem o tempo de criação pela metade.

Laboratório Científico

Um laboratório científico contém mecanismos científicos e outros equipamentos laboratoriais para auxiliar na pesquisa de certos tópicos. Um laboratório científico geral fornece +1 de bônus de circunstância em testes de Ciências Naturais e Ciências Biológicas (e é chamado de laboratório científico geral), um laboratório científico de biologia fornece +2 de bônus de circunstância em testes de Ciências Biológicas, um laboratório científico de física fornece +2 de bônus de circunstância em testes de Ciências Naturais. O tipo do laboratório é escolhido quando o compartimento de expansão é convertido.

Laboratório de Sintetização

Um laboratório de sintetização contém todas as ferramentas e espaço necessários para criar drogas, remédios ou venenos (veja página 235), embora o criador ainda precise fornecer as matérias-primas necessárias. Tais laboratórios reduzem o tempo de criação pela metade.

Oficina Tecnológica

Uma oficina tecnológica contém todas as ferramentas e espaço necessários para criar itens tecnológicos (veja página 235), embora o criador ainda precise fornecer as matérias-primas necessárias. Tais oficinas reduzem o tempo de criação pela metade.

Sala de Lazer

Uma sala de lazer inclui entretenimentos que ajudam a tripulação

(ou passageiros) a relaxar e desestressar. Estas distrações podem ser amplas, com algumas consumindo mais UNE que outras (veja a tabela abaixo). Salas de lazer recreacionais incluem uma academia, arena de treino ou outra área de exercício; um recanto trivial ou outro espaço confortável para consumir entretenimento passivo; ou uma câmara holográfica de entretenimento (ou CHE), consoles de videogames ou outro centro de entretenimento de alta tecnologia interativa.

Seção de Contrabando

Seções de contrabando são depósitos escondidos atrás de divisórias falsas e são protegidos da maioria dos escâneres, permitindo que uma nave espacial equipada com eles transporte mercadorias ilegais sem serem detectadas. Um armazenamento de contrabando pode conter 10 toneladas de mercadorias, desde que nenhum item seja maior do que Médio. Uma criatura em uma nave espacial deve obter sucesso em um teste de Percepção CD 20 para detectar uma seção de contrabando básico na nave espacial. Uma criatura escaneando a nave espacial deve obter sucesso em um teste de Computação CD 20 para detectar isso (este teste adicional é parte da ação escanear do oficial de ciências em um combate de naves espaciais; veja página 324). Para cada Ponto de Fabricação gasto acima do custo básico, estas CDs aumentam em 5 (máximo CD 50), embora a quantidade de poder que a seção usa também aumente em 1.

COMPARTIMENTO DE EXPANSÃO	UNE	CUSTO (PF)
Abrigo para núcleo de energia	0	10
Alojamentos de hóspedes	1	1
Ambulatório	4	8
Assento de passageiros	0	0
Botes salva-vidas	5	3
Câmara de ambiente selado	2	1
Cápsulas de fuga	2	1
Depósito	0	0
Doca de Ônibus Espacial	10	4
Hangar	30	10
Laboratório arcano	1	1
Laboratório científico	2	1
Laboratório de sintetização	2	1
Oficina tecnológica	3	1
Sala de lazer (academia)	0	1
Sala de lazer (recanto trivial)	1	1
Sala de lazer (CHE)	3	1
Seção de contrabando	4	2

Computador

Um sistema de computador funciona de muitas formas como o cérebro de uma nave. A maioria dos computadores a bordo de uma nave espacial possui ao menos uma personalidade artificial rudimentar e, embora não possam executar completamente os deveres de um membro da tripulação, eles podem dar assistência a esses membros em várias tarefas. Entretanto, muitos viajantes espaciais afirmam que, com o tempo, os computadores de uma nave espacial são capazes de desenvolver temperamentos e peculiaridades de personalidade que os diferem de computadores idênticos em outras naves. Uma nave espacial possui um computador básico com um ranque igual à metade do ranque da nave espacial (mínimo 1); veja a perícia Computação na página 139 e Computadores na página 213 para mais informações sobre como um computador de nave espacial pode ser hackeado ou atualizado. Quais atualizações uma tripulação pode comprar para o computador de sua nave espacial é determinado pelo MJ; algumas atualizações podem ser compradas com Pontos de Fabricação (veja página 294).

Embora o computador de uma nave espacial seja responsável por operar e administrar uma variedade de sistemas da nave a qualquer momento, somente uma nave espacial com um módulo de controle integrado (MCI) pode auxiliar a tripulação em combate de naves espaciais (o computador básico listado na tabela abaixo é a única opção que não possui um MCI). Em geral, um MCI adiciona um pequeno bônus de circunstância a um ou mais testes de combate de nave espacial, decidido logo antes do teste ser realizado. Um MCI possui um número de nódulos; cada nódulo concede seu bônus a um teste de combate de nave espacial por rodada. Múltiplos nódulos permitem a um MCI influenciar múltiplos testes de combate de nave espacial em uma rodada, mas eles não permitem que um computador adicione múltiplos bônus ao mesmo teste de combate de nave espacial. O custo de um MCI para o computador da nave espacial é igual ao bônus que ele concede ao quadrado, multiplicado por seu número de nódulos. MCIs podem ser comprados somente com Pontos de Fabricação, nunca com créditos.

NOME	BÔNUS	NÓDULOS	UNE	CUSTO (PF)
Computador básico	+0	0	0	0
Mononódulo md 1	+1	1	10	1
Duonódulo md 1	+1/+1	2	10	2
Trinódulo md 1	+1/+1/+1	3	10	3
Tetranódulo md 1	+1/+1/+1/+1	4	10	4
Mononódulo md 2	+2	1	15	4
Duonódulo md 2	+2/+2	2	15	8
Trinódulo md 2	+2/+2/+2	3	15	12
Tetranódulo md 2	+2/+2/+2/+2	4	15	16
Mononódulo md 3	+3	1	20	9
Duonódulo md 3	+3/+3	2	20	18
Trinódulo md 3	+3/+3/+3	3	20	27
Tetranódulo md 3	+3/+3/+3/+3	4	20	36
Mononódulo md 4	+4	1	25	16
Duonódulo md 4	+4/+4	2	25	32
Trinódulo md 4	+4/+4/+4	3	25	48
Mononódulo md 5	+5	1	30	25
Duonódulo md 5	+5/+5	2	30	50
Trinódulo md 5	+5/+5/+5	3	30	75
Mononódulo md 6	+6	1	35	36
Duonódulo md 6	+6/+6	2	35	72
Mononódulo md 7	+7	1	40	49
Duonódulo md 7	+7/+7	2	40	98
Mononódulo md 8	+8	1	45	64
Duonódulo md8	+8/+8	2	45	128
Mononódulo md 9	+9	1	50	81
Duonódulo md 9	+9/+9	2	50	162
Mononódulo md 10	+10	1	55	100
Duonódulo md 10	+10/+10	2	55	200

Contramedidas Defensivas

Sistemas de contramedidas defensivas protegem uma nave de armas guiadas, como mísseis, e tornam mais difícil para inimigos utilizando sensores conseguirem uma boa leitura da nave. Eles fazem isto através de um conjunto complexo de sensores eletrônicos e equipamentos de transmissão projetados para obstruir sensores inimigos e criar leituras falsas. Estes sistemas concedem um bônus de armadura à TM de uma nave (veja página 320); o bônus, uso de UNE e custo são listados na tabela abaixo.

NOME	BÔNUS NA TM	UNE	CUSTO (PF)
Defesas md 1	+1	1	2
Defesas md 2	+2	1	3
Defesas md 3	+3	2	4
Defesas md 4	+4	3	6
Defesas md 5	+5	4	8
Defesas md 6	+6	5	11
Defesas md 7	+7	7	14
Defesas md 8	+8	9	18
Defesas md 9	+9	11	22
Defesas md 10	+10	13	27
Defesas md 11	+11	16	33
Defesas md 12	+12	20	40
Defesas md 13	+13	25	50
Defesas md 14	+14	32	65
Defesas md 15	+15	45	90

Escudos

Embora quase toda nave possua um escudo navegacional simples para prevenir dano de pequenos detritos, esta proteção faz pouco para impedir uma nave espacial de ser danificada por lasers, mísseis e impactos maiores. Para se defender contra tais ameaças, uma nave possui escudos de energia. Projetores montados ao redor da nave criam uma barreira que absorve dano de ataques. Cada ataque reduz o número de Pontos de Escudo (PE) em um determinado arco até que esse escudo de arco seja desativado, quando todo dano no arco passa a reduzir os Pontos de Casco da nave. Veja Dano na página 303 para mais informações. Pontos de Escudo regeneram com o tempo e podem eventualmente ser usados novamente, mas esta regeneração ocorre somente quando a nave não está em combate ou sofrendo dano de outra forma. Escudos devem estar anexados a um núcleo de energia funcional para se regenerar; a velocidade de regeneração é listada na tabela abaixo.

O valor listado sob os PE totais na tabela abaixo são o total de Pontos de Escudo fornecidos à nave. No início do combate, quando a tripulação da nave espacial assume estações de batalha e os escudos são ativados, os Pontos de Escudo devem ser divididos entre os quatro quadrantes da nave. Nenhum quadrante pode ser atribuído com menos de 10% do total de Pontos de Escudo disponíveis no início do combate ou disponíveis no momento em que os escudos são balanceados novamente utilizando a ação balancear do oficial de ciências (veja página 324).

A tabela também lista a velocidade de regeneração, UNE necessária e custo.

NOME DO ESCUDO	PE TOTAIS	REGEN.	UNE	CUSTO (PF)
Escudos básicos 10	10	1/min	5	2
Escudos básicos 20	20	1/min	10	3
Escudos básicos 30	30	1/min	15	4
Escudos básicos 40	40	1/min	15	5
Escudos leves 50	50	1/min	20	6
Escudos leves 60	60	2/min	20	8
Escudos leves 70	70	2/min	25	10
Escudos leves 80	80	2/min	30	12
Escudos médios 90	90	4/min	30	13
Escudos médios 100	100	4/min	30	15
Escudos médios 120	120	4/min	35	17
Escudos médios 140	140	8/min	40	18
Escudos médios 160	160	8/min	45	20
Escudos médios 200	200	8/min	50	22
Escudos pesados 240	240	16/min	55	23
Escudos pesados 280	280	16/min	60	25
Escudos pesados 320	320	16/min	70	27
Escudos pesados 360	360	32/min	80	28
Escudos pesados 420	420	32/min	90	30
Escudos pesados 480	480	32/min	110	32
Escudos superiores 540	540	64/min	130	35
Escudos superiores 600	600	64/min	160	40

Motores de Deriva

Estes motores permitem que você viaje para e a partir da Deriva (veja página 290). Quanto melhor a classificação do motor, mais rápido você pode alcançar destinos distantes. Motores de Deriva possuem um requisito de UNE e um tamanho máximo de plataforma. O custo em Pontos de Fabricação é baseado na categoria de tamanho da nave espacial (para o propósito deste cálculo, Minúscula = 1, Pequena = 2, Média = 3 , Grande = 4, etc). Veja a tabela abaixo para as estatísticas de vários motores de Deriva.

Para uma nave espacial engatar seus motores de Deriva tanto para entrar quanto para sair da Deriva, ela deve permanecer imóvel com seus propulsores convencionais desligados por 1 minuto.

MOTOR DE DERIVA	CLASSIFICAÇÃO DO MOTOR	UNE MÍN	TAMANHO MÁX	CUSTO (PF)
Sinal Básico	1	75	–	2 × categoria de tamanho
Sinal Intenso	2	100	Enorme	5 × categoria de tamanho
Sinal Maior	3	150	Grande	10 × categoria de tamanho
Sinal Superior	4	175	Grande	15 × categoria de tamanho
Sinal Ultra	5	200	Médio	20 × categoria de tamanho

Segurança

Os aditivos abaixo ajudam a prevenir que bandidos indesejados se escondam com uma nave espacial. Sistemas de segurança requerem um núcleo de energia operacional para funcionar, embora consumam uma quantidade insignificante de UNE. O custo de cada opção é listado na tabela abaixo.

Arma Antipessoal

Uma arma antipessoal deve ser montada próxima da rampa de embarque de uma nave espacial Média ou pequena. Esta arma pode ser qualquer armamento longo cujo nível do item seja igual ou menor que o ranque da nave espacial. Gastando 5 Pontos de Fabricação adicionais, a arma instalada pode ser um armamento pesado (em escala de criatura, não de nave espacial). Quando uma arma antipessoal é ativada, se uma criatura hostil se aproximar do incremento de distância da arma, ela começa a disparar com um modificador de jogada de ataque igual ao ranque da nave (mínimo 1). Ela dispara uma vez por rodada durante o combate até que sua munição acabe ou a criatura hostil seja incapacitada ou fuja. A arma não é capaz de detectar criaturas invisíveis (ou similarmente escondidas). Esta arma não pode ser removida e utilizada por personagens. Qualquer um com acesso ao sistema computacional da nave espacial pode ativar ou desativar a arma, assim como designar quais tipos de alvos são considerados hostis. Uma vez instalada, esta arma não pode ser removida da nave sem ser destruída.

Contramedidas Computacionais

Quando um adversário tenta hackear os computadores de uma nave espacial e falha, um conjunto de contramedidas

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

pode punir o pretenso hacker. A tripulação pode instalar uma das contramedidas listadas na página 217, seguindo as regras normais para contramedidas. Cada contramedida custa um número de Pontos de Fabricação igual ao ranque do computador da nave espacial (metade do ranque da nave espacial; veja página 299).

Sistemas Anti-Hackeamento

Aumentando a segurança do computador da nave espacial, estes sistemas aumentam a CD para hackeá-lo em 1 (veja página 139). Esta atualização pode ser comprada até quatro vezes.

Sistema de Autodestruição

Usado na maioria das vezes como um último recurso, um sistema de autodestruição destrói completamente a nave espacial em que está instalado (como se a nave tivesse sofrido dano igual ao dobro de seus Pontos de Casco), frequentemente matando todos a bordo. Uma nave espacial em um hexágono adjacente a uma nave espacial que se autodestrói sofre uma quantidade de dano igual à metade dos Pontos de Casco máximos da nave espacial destruída; este dano pode ser mitigado por escudos. Um sistema de autodestruição pode ser ativado somente por criaturas na nave espacial (virando um conjunto de chaves, digitando um código de segurança específico ou outros meios físicos conhecidos somente por membros de patente alta da tripulação) e não pode ser ativado remotamente via hackeamento. As criaturas ativando o sistema determinam um tempo de atraso para a destruição (ao menos 1 rodada de um combate de naves espaciais). O custo de um sistema de autodestruição depende da categoria de tamanho da nave (para o propósito deste cálculo, Minúscula = 1, Pequena = 2, Média = 3 , Grande = 4 e assim por diante).

VINCULANDO ARMAS

Se instalar duas da mesma arma de fogo-direto em um mesmo arco de disparo, você pode vinculá-las para que disparem como se fossem uma. Isto custa um número de Pontos de Fabricação igual à metade do custo de uma das armas (arredondado para baixo) e consome uma quantidade insignificante de UNE.

Trancas Biométricas

Os sistemas de uma nave espacial com trancas biométricas podem ser utilizados somente por certas criaturas, designadas quando as trancas são instaladas; esta lista pode ser atualizada por qualquer criatura que ganhar acesso aos sistemas computacionais da nave. Um teste bem-sucedido de Computação (CD = 20 + 1,5 × o ranque da nave espacial) pode superar estas trancas.

SEGURANÇA	CUSTO (PF)
Arma antipessoal (armamento longo)	Nível de item da arma
Arma antipessoal (pesada)	5 + nível de item da arma
Contramedidas computacionais	Ranque do computador
Sistemas anti-hackeamento	3
Sistema de autodestruição	5 × categoria de tamanho
Trancas biométricas	5

Sensores

Sensores funcionam como os olhos e ouvidos de uma nave espacial, permitindo que uma tripulação veja o que está no espaço em torno da nave, sejam corpos planetários, outras naves, um campo de asteroides perigoso ou alguma monstruosidade das profundezas do espaço. Sensores são uma combinação de câmeras de vídeo, escâneres multiespectrais, matrizes de radares, interceptores de

TABELA 9-2: ARMAS DE NAVES ESPACIAIS

ARMAS LEVES	ALCANCE	VELOCIDADE (HEXÁGONOS)	DANO	UNE	CUSTO (PF)	PROPRIEDADES ESPECIAIS
ARMAS DE FOGO-DIRETO						
Arremessadora antiaérea	Curto	–	3d4	10	5	Ponto (+8)
Canhão eletromagnético	Longo	–	4d4	10	6	–
Canhão encadeado	Curto	–	6d4	15	15	Rasgante
Canhão laser leve	Curto	–	2d4	5	2	–
Canhão PEM leve	Curto	–	Especial	10	8	PEM
Canhão de plasma leve	Curto	–	2d12	10	12	–
Feixe de partículas leve	Médio	–	3d6	10	10	–
Girolaser	Curto	–	1d8	10	3	Arco amplo
Rede laser	Curto	–	2d6	10	9	Ponto (+10)
ARMAS GUIADAS						
Bateria de micromísseis	Longo	10	2d6	10	3	Disparo limitado 5, matriz
Lança-mísseis altamente explosivos	Longo	12	4d8	10	4	Disparo limitado 5
Lança-mísseis nuclear tático	Longo	10	5d8	10	5	Disparo limitado 5, irradiação (baixa)
Lança-torpedos leve	Longo	16	2d8	5	4	Disparo limitado 5
Lança-torpedos de plasma leve	Longo	14	3d8	5	5	Disparo limitado 5
ARMAS PESADAS	**ALCANCE**	**VELOCIDADE (HEXÁGONOS)**	**DANO**	**UNE**	**CUSTO (PF)**	**PROPRIEDADES ESPECIAIS**
ARMAS DE FOGO-DIRETO						
Arma de gravidade	Médio	–	6d6	40	30	Raio trator
Canhão elétrico	Longo	–	8d4	20	15	–
Canhão laser pesado	Médio	–	4d8	10	8	–
Canhão laser-X	Longo	–	8d6	40	35	Linha
Canhão PEM pesado	Médio	–	Especial	30	24	PEM
Canhão de plasma	Médio	–	5d12	30	20	–
Feixe de partículas	Longo	–	8d6	25	15	–
Feixe de partículas persistente	Longo	–	10d6	40	25	–
Graser	Curto	–	7d10	40	35	Irradiação (média)
Laser gêmeo	Longo	–	5d8	15	12	–

sinais e telescópios óticos. Em um combate de naves espaciais, sensores de curto alcance possuem um alcance de 5 hexágonos, sensores de médio alcance possuem um alcance de 10 hexágonos e sensores de longo alcance possuem um alcance de 20 hexágonos. Todos os sensores possuem um modificador de perícia que se aplica a qualquer perícia utilizada em conjunto com eles. Sensores requerem um núcleo de energia operacional para funcionar, embora consumam uma quantidade insignificante de UNE.

Sensores operam em dois modos: passivo ou ativo. Em modo passivo, sensores automaticamente escaneiam os arredores da nave. Sensores passivos detectam objetos visíveis ou não escondidos em um campo de 360 graus em torno da nave ao alcance de até o dobro da categoria de alcance dos sensores enquanto estão no espaço ou na Deriva (nenhum teste de perícia requerido), embora condições locais possam afetar seu alcance. Entretanto, forças gravitacionais e condições atmosféricas limitam os sensores de uma nave espacial a 75 metros na maioria dos planetas e seu alcance pode ser ainda mais limitado pelo terreno, à escolha do MJ.

Sensores ativos são bem mais judiciosos e são requeridos se o oficial de ciências quiser escanear embarcações inimigas e descobrir detalhes sobre elas durante combate de naves espaciais (veja página 324). O modificador listado na tabela abaixo se aplica a alguns testes tentados pelo oficial de ciências em combate de naves espaciais conforme especificado nas ações do oficial de ciências (veja página 324). Sensores ativos são capazes de discernir informação sobre um alvo a até cinco vezes o alcance dos sensores, mas tais testes sofrem –2 de penalidade para cada incremento de distância além do primeiro até o alvo. Por exemplo, caso sensores de curto alcance (alcance = 5 hexágonos) sejam utilizados contra um alvo a 12 hexágonos de distância, o teste sofreria –4 de penalidade.

Fora de um combate de naves espaciais, um membro da tripulação pode utilizar sensores para escanear um planeta que a nave espacial estiver orbitando, tentando um teste de Computação (aplicando os modificadores dos sensores) para aprender informações básicas sobre a composição e atmosfera do planeta. A CD para este teste normalmente é 15, mas pode ser alterada à escolha do MJ para considerar fatores de mitigação ou complicação. Um membro da tripulação também pode utilizar os sensores ativos da nave espacial para tentar testes de Percepção para examinar a área ao redor como se estivesse fora da nave espacial, utilizando seus próprios sentidos (como visão no escuro), mas adicionando os modificadores dos sensores como um bônus de circunstância para este teste.

SENSORES	ALCANCE	MODIFICADOR	CUSTO (PF)
Mixaria	Curto	–2	1
Barato de curto alcance	Curto	+0	2
Básico de curto alcance	Curto	+2	3
Avançado de curto alcance	Curto	+4	4
Barato de médio alcance	Médio	+0	3
Básico de médio alcance	Médio	+2	5
Avançado de médio alcance	Médio	+4	8
Barato de longo alcance	Longo	+0	6
Básico de longo alcance	Longo	+2	10
Avançado de longo alcance	Longo	+4	14

ARMAS

Estejam os PJs na Vastidão ou próximos de um planeta dos Mundos do Pacto, o espaço é um lugar perigoso, empesteado

TABELA 9-2: ARMAS DE NAVES ESPACIAIS (CONTINUAÇÃO)

ARMAS PESADAS (CONTINUAÇÃO)	ALCANCE	VELOCIDADE (HEXÁGONOS)	DANO	UNE	CUSTO (PF)	PROPRIEDADES ESPECIAIS
Maser	Longo	–	6d10	35	22	–
Matriz laser pesada	Curto	–	6d4	15	10	Matriz
Rede laser pesada	Curto	–	5d6	15	12	Ponto (+12)
ARMAS GUIADAS						
Lança-mísseis de antimatéria pesado	Longo	8	10d10	15	12	Disparo limitado 5
Lança-mísseis nuclear pesado	Longo	10	10d8	15	10	Disparo limitado 5, irradiação (média)
Lança-torpedos pesado	Longo	14	5d8	10	8	Disparo limitado 5
Lança-torpedos de plasma pesado	Longo	12	5d10	10	10	Disparo limitado 5
ARMAS CAPITAIS	**ALCANCE**	**VELOCIDADE (HEXÁGONOS)**	**DANO**	**UNE**	**CUSTO (PF)**	**PROPRIEDADES ESPECIAIS**
ARMAS DE FOGO-DIRETO						
Canhão de vórtice	Médio	–	2d12 × 10	55	75	Vórtice
Canhão de feixe de partículas	Longo	–	3d4 × 10	30	30	–
Canhão de feixe de partículas persistente	Longo	–	2d10 × 10	50	40	–
Canhão de gravidade	Longo	–	2d6 × 10	40	50	Raio trator
Catapulta eletromagnética	Longo	–	2d6 × 10	25	25	–
Super canhão de laser-X	Longo	–	3d4 × 10	50	60	Linha
Super canhão PEM	Longo	–	Especial	45	45	PEM
Super canhão de plasma	Médio	–	3d6 × 10	45	35	–
Super graser	Médio	–	2d8 × 10	50	60	Irradiação (alta)
Super laser	Longo	–	2d4 × 10	20	20	–
Super maser	Longo	–	2d8 × 10	40	35	–
ARMAS GUIADAS						
Lança-mísseis quântico	Longo	12	2d8 × 10	15	20	Disparo limitado 5, quântica
Lança-torpedos de fogo infernal	Longo	8	2d10 × 10	10	25	Disparo limitado 5
Lança-torpedos solar	Longo	10	2d6 × 10	10	20	Disparo limitado 5
Mega lança-mísseis de antimatéria	Longo	6	4d10 × 10	15	25	Disparo limitado 5
Mega lança-mísseis nuclear	Longo	8	4d8 × 10	15	20	Disparo limitado 5, irradiação (alta)

com alienígenas hostis, saqueadores e coisa pior. Como resultado, a maioria das naves se protege com uma variedade de armas, variando desde canhões a laser a torpedos solares.

Armas deve ser instaladas em montagens especiais em uma nave, especificadas na plataforma base da nave (veja página 295). Estas montagens são projetadas para otimizar disparos e são colocadas de forma que possam ser anexadas facilmente à energia e sistemas de controle da nave. Elas também previnem que a arma afete o curso ou velocidade da nave quando disparada.

Armas são classificadas utilizando as seguintes estatísticas.

Nome

Este é o nome da arma.

Classe

Armas pertencem a uma de três classificações. Armas leves podem ser montadas em qualquer nave mas são em sua maioria normalmente encontradas em caças e bombardeiros menores. Embora perigosas, armas leves não possuem o poder de fogo necessário para danificar naves espaciais muito grandes. Armas pesadas são uma séria ameaça a qualquer embarcação, mas podem ser montadas somente em naves espaciais Médias ou maiores. Armas capitais podem ser montadas somente em naves espaciais Enormes ou maiores. Armas capitais não podem ser manejadas contra alvos Minúsculos ou Pequenos e são normalmente utilizadas somente contra outras embarcações grandes.

Tipo

Armas de naves espaciais são de um de dois tipos. Armas de fogo-direto disparam projéteis ou raios a uma velocidade extraordinária, mirando contra a CA de uma embarcação. Os projéteis de armas guiadas são mais lentos e devem mirar contra a TM de um alvo. O projétil de uma arma guiada possui uma velocidade listada; uma vez disparado, ele se move esse número de hexágonos contra seu alvo. Cada rodada subsequente durante a fase de artilharia, ele deve obter sucesso em um teste de artilharia contra a TM do alvo para continuar a se mover à sua velocidade em direção a seu alvo. Em uma falha, o projétil é perdido. Se o projétil alcançar o hexágono do alvo, ele causa o dano listado.

Alcance

Armas possuem um de três alcances: curto alcance (5 hexágonos), médio alcance (10 hexágonos) ou longo alcance (20 hexágonos). Como em ataques à distância em escalas de personagens, um ataque com uma arma de nave espacial sofre –2 de penalidade cumulativa para cada incremento de distância (ou fração dele, além do primeiro) entre ela e o alvo. Um artilheiro disparando uma arma guiada sofre uma penalidade de distância somente em seu primeiro teste de artilharia, quando o alvo é definido primariamente. Uma arma de nave espacial pode disparar contra um alvo a até 10 incrementos de distância.

Velocidade

Esta é a distância em hexágonos que uma arma guiada se move em direção a seu alvo cada rodada durante a fase de artilharia. Projéteis de uma arma guiada possuem manobrabilidade perfeita e, como tal, eles possuem uma distância mínima de curva de 0 (veja página 319).

Dano

Esta é a quantidade de dano (em Pontos de Casco) que a arma

causa quando atinge um alvo com sucesso. Veja Atirando com Espaciais na página 292 para orientações sobre como armas de naves espaciais podem afetar personagens.

UNE

Esta é a quantidade de UNE consumida pela arma. Ela usa esta quantidade continuamente sempre que a arma estiver energizada e pronta para disparar.

Custo

Este é o custo da arma em Pontos de Fabricação.

Propriedades Especiais

Algumas armas possuem propriedades especiais, conforme notado na Tabela 9–2 nas páginas 302 e 303. Estas propriedades especiais e como elas afetam combate de naves espaciais são descritas aqui.

Arco Amplo

Uma arma com esta propriedade especial pode disparar em um arco adjacente ao qual ela está instalada com –2 de penalidade. Uma arma de arco amplo pode disparar em somente um alvo de cada vez.

Disparo Limitado

Uma arma com esta propriedade especial pode disparar somente um número de vezes em um encontro de combate de naves espaciais antes de precisar de um curto período de tempo (10 minutos fora de um combate de naves espaciais) para recarregar e refazer a munição inerente da arma. Uma arma com esta propriedade especial frequentemente é uma arma guiada.

Irradiação

Uma arma com esta propriedade especial cria uma onda de radiação nociva (veja página 404) que penetra escudos e cascos de naves espaciais. Criaturas vivas em uma nave espacial atingidas por uma arma de irradiação são sujeitas ao nível da radiação anotada em parênteses por 1d4 rodadas de combate de naves espaciais.

Linha

Uma arma com esta propriedade especial dispara um raio em uma linha reta que pode atravessar vários alvos. O artilheiro tenta um único teste de artilharia e compara o resultado contra a CA de todas as naves em uma linha originada em sua nave espacial e se estendendo até o incremento de distância da arma. Role o dano da arma uma vez e aplique-o a cada alvo com uma CA igual ou menor que o resultado do artilheiro, começando com a mais próxima. Caso quaisquer desses danos seja anulado devido ao Limiar de Dano de uma nave, o raio é parado e o ataque não causa dano a alvos mais distantes.

Matriz

Uma arma de matriz dispara em todos os alvos em um único arco de disparo. O artilheiro tenta um único teste de artilharia contra cada alvo no arco de disparo, começando com aqueles mais próximos de sua nave espacial. Cada teste de artilharia sofre –4 de penalidade, que se acumula com outras penalidades. Role dano somente uma vez para todos os alvos. Dano crítico é determinado pelo Limiar de Crítico de cada alvo. O artilheiro não pode evitar atirar em aliados no arco de disparo, nem pode disparar em qualquer alvo mais de uma vez. Uma arma de matriz utiliza duas montagens de arma.

PEM

Uma arma com esta propriedade especial emite um feixe de energia eletromagnética que não causa dano a naves ou escudos, mas causa estragos nos sistemas eletrônicos de uma nave. Em um acerto, uma arma de PEM estraga um dos sistemas da nave espacial alvo, determinado aleatoriamente. Isto faz esse sistema agir como se tivesse a condição falhando por 1d4 rodadas. Um sistema falhando desta forma pode ser corrigido normalmente mas, se sofrer dano crítico, sua condição falhando se torna constante exceto se o sistema for corrigido ou reparado (ou sofrer mais dano crítico). Escudos funcionando não são afetados por armas de PEM e bloqueiam completamente os efeitos de uma arma de PEM.

Ponto

Uma arma com esta propriedade especial é sempre de curto alcance e não pode ser disparada contra alvos que estão fora de seu primeiro incremento de distância. Se uma arma guiada puder atingir uma nave em um arco que contem uma arma com a propriedade especial ponto, o artilheiro da nave espacial alvo pode fazer um teste de artilharia imediato com a arma de ponto contra o projétil indo em sua direção utilizando o bônus listado em parênteses na entrada Especial da arma (em vez de seu bônus usual para testes de artilharia). A CD para este teste de artilharia é igual a 10 + a velocidade da arma guiada. Se o ataque acertar, a arma guiada é destruída antes de conseguir danificar a nave. Uma arma de ponto pode ser utilizada para tentar somente um teste de artilharia livre a cada rodada, mas esta utilização potencialmente permite a uma arma de ponto ser disparada duas vezes em uma única rodada.

Raio Trator

Uma arma com esta propriedade especial pode gerar um feixe de grávitons estáveis, criando um raio trator capaz de mover outras naves. Além do dano causado, um ataque com um raio trator impede a nave alvo de se mover normalmente. O artilheiro pode empurrar ou puxar a nave alvo (à razão de 2 hexágonos por rodada, resolvido no começo da fase do leme), ou manter a nave alvo no lugar. O piloto da nave alvo pode fazer um teste de Pilotagem (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave disparando) para se livrar do raio trator como sua ação em uma rodada. Quando uma arma de raio trator tem sua mira travada em uma nave espacial, ela não pode ser utilizada como uma arma normal. Um raio trator é efetivo somente contra naves do mesmo tamanho que a nave disparando ou menores; naves maiores não são afetadas pelo raio trator.

Rasgante

Disparando uma explosão de cacos de metal, uma arma com esta propriedade especial causa dano terrível ao casco de uma nave, mas é quase inteiramente anulada por escudos funcionais. Reduza à metade todo o dano causado por armas rasgantes a escudos. Armas rasgantes são sempre de curto alcance.

Quântica

Quando um artilheiro dispara uma arma quântica, ele pode rerrolar um teste de artilharia (veja página 243) para essa arma após seu lançamento se o resultado for um erro. Somente armas guiadas possuem esta propriedade especial.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Vórtice

Uma arma com esta propriedade especial cria um ciclone espiralado de grávitons que cortam, esmagam e retorcem tudo em seu caminho, reduzindo a velocidade da nave alvo pela metade e reduzindo sua manobrabilidade em um passo por 1d4 rodadas em um acerto. Uma nave protegida por escudos funcionais não sofre dano de uma arma de vórtice, mas o piloto da nave alvo deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave alvo) ou o ataque consome todos os Pontos de Escudo naquele arco.

READAPTANDO E ATUALIZANDO NAVES ESPACIAIS

Conforme os PJs seguem em aventuras e ganham experiência, eles precisam de uma nave espacial cada vez mais poderosa para encarar desafios mais difíceis. Quando o Nível Médio do Grupo dos personagens aumenta, o ranque de sua nave espacial também aumenta (veja Tabela 9–1: Estatísticas Básicas de Naves Espaciais na página 294). Os PJs recebem um número de Pontos de Fabricação igual aos Pontos de Fabricação listados para o novo ranque de sua nave espacial menos aqueles listados para seu ranque anterior, que eles podem usar para atualizar sua nave espacial. Por exemplo, um grupo cujo NMG aumenta de 2 para 3 recebe 20 PF que os PJs podem usar para atualizar sua nave espacial. Isto pode representar objetos recolhidos durante suas explorações, uma negociação com uma doca espacial, ou favores cobrados de um patrono rico. Alguns MJs podem requerer que os PJs visitem um mundo seguro e habitado antes de poderem gastar estes Pontos de Fabricação, mas isto não deve impactar muito a campanha.

Lembre-se também que, no ranque 4 e a cada 4 ranques subsequentes, a nave espacial recebe um incremento em seus Pontos de Casco igual ao incremento de PC listado para sua plataforma base.

Atualizando Sistemas

PJs com Pontos de Fabricação para gastar podem substituir um sistema ou arma por um que custe mais Pontos de Fabricação pagando somente a diferença do custo entre os dois sistemas. Se o custo for o mesmo, o sistema pode ser atualizado de graça, mas a tripulação deve manter a quantidade de UNE que o núcleo de energia produz em mente para que eles não excedam sua provisão de energia. Quando estiver atualizando uma arma, lembre-se que a plataforma de uma nave espacial começa com um determinado número e tipo de montagens de arma (mas veja Novas Montagens de Arma abaixo). Instalar uma única atualização normalmente leva 1d4 dias.

PJs não podem atualizar a plataforma base de sua nave espacial. Eles podem reconstruir sua nave com uma nova plataforma base se desejarem (dentro dos limites de seu orçamento de Pontos de Fabricação, obviamente), mas essa nova nave espacial deve possuir uma aparência diferente (e deve provavelmente possuir um nome diferente). PJs podem comprar plataformas base Enormes e maiores somente se o MJ permitir, já que estas naves normalmente requerem tripulações numerosas e portanto normalmente são reservadas para naves de PdMs.

Comprar uma nave espacial completamente nova é um processo que pode leva entre 1d4 dias e 1d4 meses, dependendo se os PJs estão comprando uma nave espacial usada de uma doca espacial ou criando uma embarcação customizada desde o projeto.

Novas Montagens de Armas

Perigos maiores significam que os PJs irão precisar de armas mais poderosas para sobreviver e triunfar. Exceto se eles começarem voando com uma escolta de cruzeiros de batalha amados, as armas que eles começam eventualmente se tornarão inadequadas. Entretanto, armas maiores requerem as montagens corretas.

Gastando 4 PF, a tripulação pode atualizar uma montagem de arma leve em qualquer um dos arcos da nave para uma montagem de arma pesada. Gastando 6 PF, a tripulação pode atualizar uma montagem de arma leve em uma torreta para uma montagem de arma pesada. Gastando 5 Pontos de Fabricação, a tripulação pode atualizar uma montagem de arma pesada em qualquer um dos arcos da nave para uma montagem de arma capital. Armas pesadas podem ser montadas somente em naves espaciais Médias ou maiores. Armas capitais podem ser montadas somente em naves espaciais Enormes ou maiores e não podem ser montadas em torretas.

Gastando 3 PF, a tripulação pode acomodar uma nova montagem de arma leve em qualquer um dos arcos da nave com espaço livre o suficiente. Gastando 5 PF, a tripulação pode acomodar uma nova montagem de arma leve em uma torreta com espaço livre o suficiente. Naves espaciais Minúsculas e Pequena podem ter somente duas montagens de arma por arco (e por torreta). Naves espaciais Médias e Grandes podem ter somente três montagens de arma por arco (e por torreta). Naves espaciais Enormes e maiores podem ter somente quatro montagens de arma por arco (e por torreta).

Readaptando Sistemas

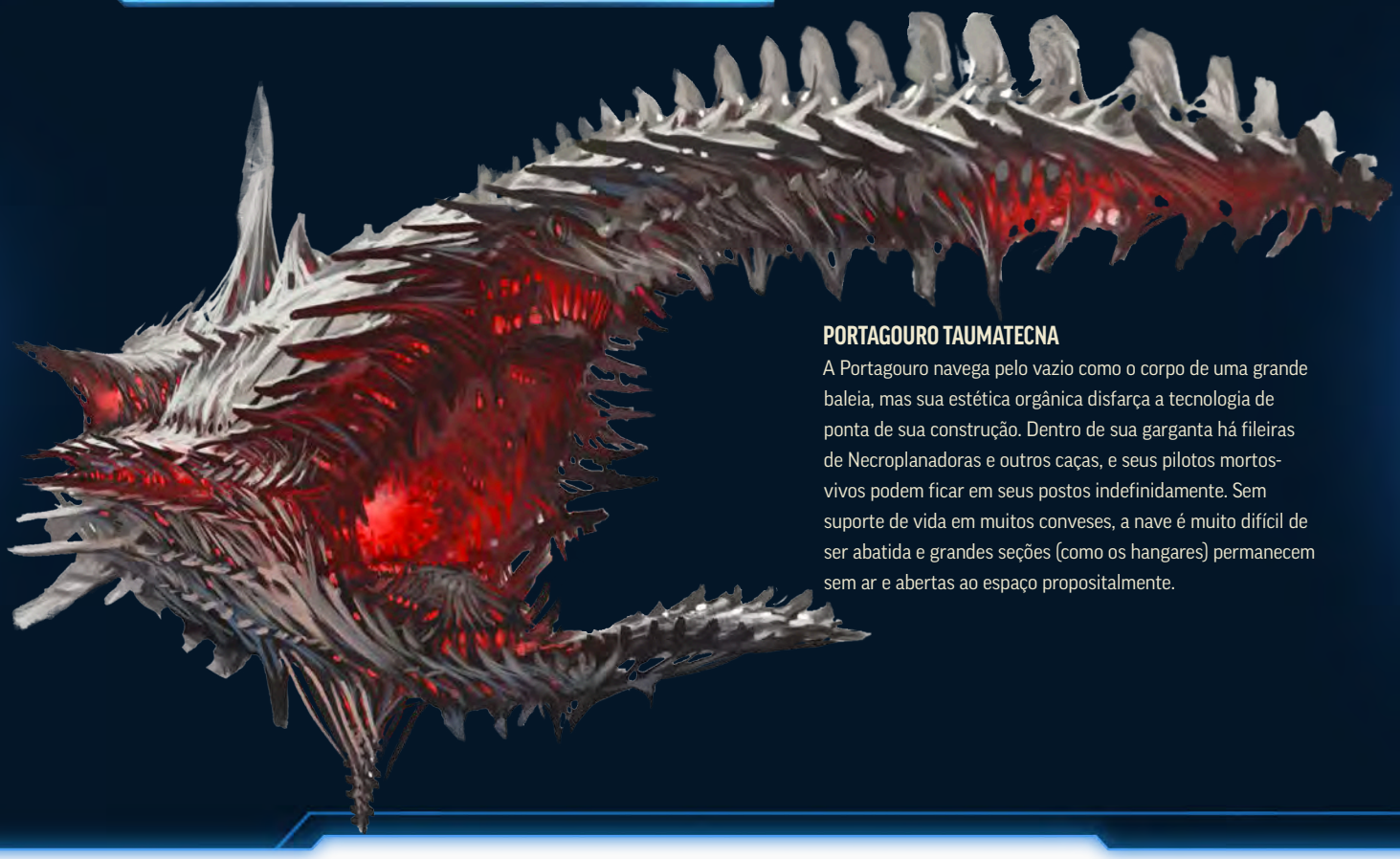
Caso os PJs desejem alterar sua nave espacial antes de receberem Pontos de Fabricação adicionais (por exemplo, substituindo uma arma por outra que custa menor Pontos de Fabricação ou consome menos UNE), eles podem fazê-lo em um espaçoporto amigável (ou área de pouso segura) após certo tempo. Caso eles substituam um sistema ou uma opção com outra que custe menos Pontos de Fabricação, eles podem imediatamente gastar o excesso de Pontos de Fabricação. Readaptar um único sistema ou arma de nave espacial normalmente leva 1d4 dias.

EXEMPLOS DE NAVES ESPACIAIS

As páginas 306 a 315 apresentam um punhado de modelos comuns (ou pelo menos bem conhecidos) de naves dentro dos Mundos do Pacto e planetas aliados. Embora elas tenham sido divididas em grupos particulares, isto não significa que somente personagens desse grupo possam ser encontrados voando nessas naves. Na verdade, cada grupo reflete as diferenças de estilo em projetos e chassis de naves espaciais devido à sua herança cultural e preferências de fabricantes. Por exemplo, como veskarianos desenvolveram viagem espacial independentemente das raças dos Mundos do Pacto, seus projetos de naves naturalmente possuem uma sensação diferente, demonstrando a estética e valores da raça. Entretanto, graças ao comércio interplanetário, ninguém nos Mundos do Pacto hoje em dia acha estranho encontrar um vesk navegando em uma nave shirren, ou o contrário. Além disso, a maioria dos consórcios de construção de naves têm visto a vantagem de partes intercambiáveis, significando que reparar uma nave de um estilo com partes recuperadas de outra normalmente funciona.

Porém, mesmo em um determinado grupo, naves espaciais não são uniformes. Os Mundos do Pacto sozinhos possuem dúzias de fabricantes de naves espaciais, cada um com seus próprios modelos e especializações, e estas podem ser modificadas o suficiente para atenderem aos objetivos de seus clientes. Embora naves mais incomuns – de Lágrimassombrias kuthitas, cujos pilotos torturados se lançam através das formações inimigas como lanças, às massivas naves-catedrais Iomedaeanas, cujos donos arcontes carregam legiões de cruzados armadurados a regiões da galáxia sob ameaça – não sejam detalhadas aqui, elas existem. Seja o que for que você necessite, há uma empresa de naves espaciais por aí pronta para construir a nave perfeita para você – se puder pagar por ela!

NAVES EOXIANAS



PORTAGOURO TAUMATECNA

A Portagouro navega pelo vazio como o corpo de uma grande baleia, mas sua estética orgânica disfarça a tecnologia de ponta de sua construção. Dentro de sua garganta há fileiras de Necroplanadoras e outros caças, e seus pilotos mortos-vivos podem ficar em seus postos indefinidamente. Sem suporte de vida em muitos conveses, a nave é muito difícil de ser abatida e grandes seções (como os hangares) permanecem sem ar e abertas ao espaço propositalmente.

Diferente de muitos Mundos do Pacto, Eox nunca disponibilizou sua tecnologia naval em mercado aberto – nem ninguém esperou ansiosamente que o fizessem. Isso porque naves eoxianas são fusões grotescas e barrocas de tecnologia e magia estranha, desenvolvidas especificamente para o conforto de seus usuários mortos-vivos. Atmosfera é um inconveniente desnecessário para a maioria dos elebrianos, e portanto muitas naves eoxianas são abertas ao vazio em vários lugares, com seus cascos no formato de caixas torácicas de grandes bestas. (Em alguns casos, isto é realmente verdade, com paredes e ornamentos construídos de ossos de algumas das maiores criaturas que vagam pelos planos, mas frequentemente estas plataformas são feitas de cerâmica endurecida e nanocarbono.) Reatores desprotegidos inundam níveis de engenharia com uma radiação devastadora, cozinhas e quartos para dormir raramente são requeridos, e tripulantes esqueléticos de reparo e equipes de bombeiros deslizam pelos cascos externos mesmo em combates de curta distância mais brutais sem nenhuma medida de segurança, despreocupados com o vazio se abrindo sobre suas cabeças. Por isso, poucos se perguntam por que somente Sábios Ósseos e seus subordinados voam em tais monstruosidades.

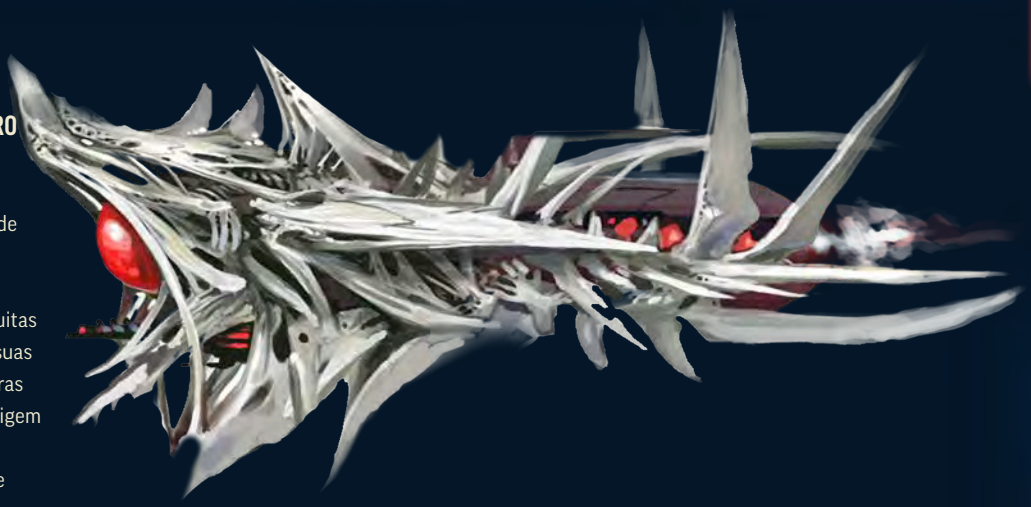
De todos os estilos de naves espaciais apresentados aqui, naves de estilo eoxiano são as mais fortemente associadas com a raça que as projetou e são primariamente possuídas por elebrianos e outros mortos-vivos, sejam eles oficiais do governo, cidadãos particulares ou membros da rebelada Frota-Cadáver – a ramificação exilada da Armada Eoxiana que agora caça cidadãos dos Mundos do Pacto. Além disso, naves eoxianas readaptadas para acomodar criaturas vivas são favorecidas por algumas organizações criminosas e mercenários buscando intimidar seus adversários ou contrabandistas esperando que ninguém se incomode – ou ouse – em interferir com o que parece ser uma nave mensageira dos Sábios de Ossos. E, claro, como quaisquer plutocratas sensatos, os Sábios de Ossos mantém naves capazes de seguramente transportar e defender seus muitos servos vivos e parceiros de negócios de outros mundos.

Alguns dos maiores fabricantes de naves de estilo eoxiano são Cabeças da Morte, construtores das Necroplanadoras parecidas com caixões, cujos pilotos viajam com os pés na direção do inimigo; Engenharia Vento Negro, que operam a partir de Orphys; e Taumatecna Ilimitada, cujas manufaturas mineradoras autocontidas estão espalhadas pelas Mil Luas. Embora algumas vezes sejam propriedade de um único Sábio de Ossos, a maioria destas companhias faz o melhor que podem para permanecerem neutras, já que conseguem fazer muito mais dinheiro através de suborno e politicagem do que com suas naves espaciais. Afinal de contas, nenhum Sábio de Ossos quer assumir o risco de um rival conseguir uma vantagem tecnológica e portanto pode ser bem lucrativo concordar em não vender naves espaciais para alguns clientes específicos. Frequentemente, estas mesmas companhias usam vastos recursos para financiar suas equipes de pesquisa e desenvolvimento, sempre criando arma mais perigosas para vender para seus benfeitores, fazendo permutas silenciosas fora do planeta ou licenciando-as para fabricantes livres das políticas dos mortos-vivos.

NECROPLANADORA CABEÇAS DA MORTE **RANQUE 1/2**

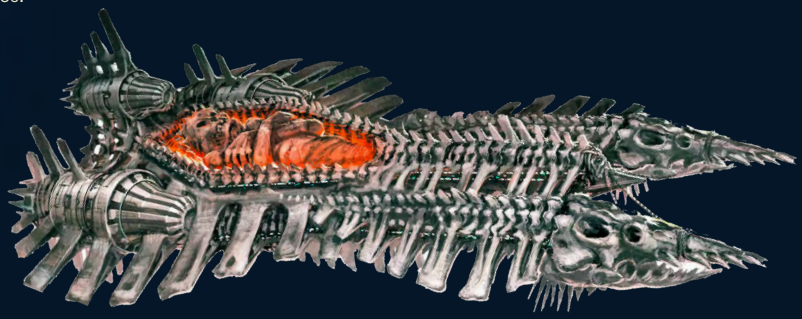
Interceptadora Minúscula

Velocidade 12; **Manobrabilidade** perfeita (curva 0)



SEPULCRA DO VENTO NEGRO

Sepulcras são facilmente reconhecidas pelo dossel abobadado de suas pontes de comando, que lembram um perturbador olho vermelho. Embora empregadas por muitas das corporações eoxianas, suas esporas de osso intimidadoras tornam difícil esquecer a origem das naves (e seu uso ainda comum) como transporte de tropas de fuzileiros mortos-vivos.



NECROPLANADORA CABEÇAS DA MORTE

Sendo minúsculos caças que lembram um sarcófago de ossos, Necroplanadoras são grandes o suficiente para somente um piloto morto-vivo. Estes pilotos notórios ligam seus cérebros diretamente nos sensores e controles de suas naves, permitindo-lhes reclinar em uma posição perturbadora enquanto direcionam as naves com simples pensamentos.

CA 16; **TM** 16
PC 30; **LD** —; **LC** 6
Escudos básicos 10 (proa 3, bombordo 2, estibordo 2, popa 3)
Ataque (Proa) girolaser (1d8), canhão PEM leve (especial)
Núcleo de Energia Mícron Pesado (70 UNE); **Motor de Deriva** nenhum; **Sistemas** armadura md 3, computador básico, defesas md 3, sensores baratos de curto alcance; **Compartimentos de Expansão** nenhum
Modificadores +1 em Pilotagem; **Complemento** 1

TRIPULAÇÃO

Piloto artilharia +5, Pilotagem +11 (1 graduação)

SEPULCRA DO VENTO NEGRO — RANQUE 5

Transporte Médio
Velocidade 8; **Manobrabilidade** mediana (curva 2); **Deriva** 2
CA 20; **TM** 20
PC 85; **LD** —; **LC** 17
Escudos leves 60 (proa 15, bombordo 15, estibordo 15, popa 15)
Ataque (Proa) canhão PEM pesado (especial), canhão laser leve (2d4)
Ataque (Popa) girolaser (1d8)
Ataque (Torreta) lança-torpedos leve (2d8), lança-torpedos leve (2d8)
Núcleo de Energia Pulso Branco (140 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Intenso; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 5, computador básico, defesas md 6, sensores básicos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** depósitos (5)
Modificadores +2 em Computação; **Complemento** 6

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +11, Intimidação +11 (5 graduações), Pilotagem +11 (5 graduações)
Artilheiros (2) artilharia +11
Engenheiro Engenharia +16 (5 graduações)
Oficial de Ciências Computação +13 (5 graduações)
Piloto Pilotagem +11 (5 graduações)

PORTAGOURO TAUMATECNA — RANQUE 1

Nave de batalha Imensa
Velocidade 4; Manobrabilidade mediana (curva 2); **Deriva** 1
CA 27; **TM** 27
PC 400; **LD** 10; **LC** 80
Escudos pesados 240 (proa 60, bombordo 60, estibordo 60, popa 60)
Ataque (Proa) canhão laser pesado (4d8), super canhão PEM (especial)
Ataque (Bombordo) matriz laser pesada (6d4)
Ataque (Estibordo) matriz laser pesada (6d4)
Ataque (Popa) lança-mísseis nuclear tático (5d8)
Ataque (Torreta) lança-torpedos pesado (5d8), lança-torpedos pesado (5d8)
Núcleo de Energia Portal Pesado (400 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 7, computador básico, defesas md 8, segurança (trancas biométricas), sensores avançados de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** hangares (2)
Modificadores +4 em Computação, +2 em Pilotagem; **Complemento** 200

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +25, Diplomacia +25 (14 graduações), Intimidação +30 (14 graduações), Pilotagem +25 (14 graduações)
Artilheiros (5 oficiais, 15 tripulantes cada) artilharia +25
Engenheiros (3 oficiais, 35 tripulantes cada) Engenharia +25 (14 graduações)
Oficial de Ciências (1 oficial, 4 tripulantes) Computação +29 (14 graduações)
Piloto (1 oficial, 5 tripulantes) Pilotagem +32 (14 graduações)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

NAVES KASATHANAS

MILENAR IDARANA

A Milenar idarana lembra um lustroso crânio de ave, com estabilizadores ondulados. Quando em cruzeiro, a nave permanece compacta, contudo, em combate, seu "bico" se abre para revelar uma porta de lançamento capaz de disparar um enxame de caças na briga com uma velocidade incrível. Ainda mais perturbador, seus estabilizadores se destacam, flutuando presos em uma trava magnética perfeita – e seu propósito é uma informação altamente confidencial.

Quase todas as novas naves de estilo kasathanas encontradas nos Mundos do Pacto são fabricadas pelo governo da Idari, produzidas em baías de engenharia estatais massivas chamadas de Crisóis. Aquelas poucas naves kasathanas velhas o suficiente para terem chegado ao sistema junto da Idari – talvez até mesmo tendo sido fabricadas no próprio Kasath – são inúteis ou inestimáveis: cascos esburacados e enferrujados mal se mantendo coeso, ou maravilhas de engenharia customizada reservadas para o Doyenato e seus principais emissários e guerreiros.

Naves kasathanas são geralmente artísticas e graciosas, com projetos ornados e suaves aperfeiçoados há muito tempo e somente relutantemente modificados para incorporar avanços tecnológicos. Embora naves kasathanas seja em muitas maneiras similares aos projetos originados nos Mundos do Pacto, com suas menores embarcações ecoando a liderança predatória do combate atmosférico, outros aspectos de seus projetos confundem pilotos humanos. Considere, por exemplo, a clássica cargueira pesada Trigramaton idarana, temida tanto por sua velocidade quanto pelo número de armamentos que consegue carregar para interpor qualquer um entrando na vizinhança da Idari sem permissão. Ao contrário da maioria das combatentes, que carregam um único piloto, ou no máximo um piloto e um artilheiro, Trigramatons requerem três tripulantes que dividem funções em perfeita sincronia, dando a eles uma consciência incomparável dos arredores e de seu inimigo, lhes permitindo realizar manobras que deixam pilotos solitários tremendo em seus trajes de voo. Embora nem todas as naves kasathanas sejam únicas assim, mesmo a maioria de suas cargueiras básicas frequentemente parecem imponentes e majestosas, geralmente incorporando vários anexos ou estabilizadores secundários no casco. Naves kasathanas também podem frequentemente serem reconhecidas pelo brilho dourado de suas coberturas e janelas. Isto é o resultado de um material próprio similar a acrílico chamado esaris, que é capaz e proteger pilotos de luz cegante ou radiação e incorporar incríveis painéis ativos e detalhados enquanto preservam a claridade perfeita. Embora outros fabricantes tenham tentado por anos comprar, fazer engenharia reversa ou roubar sua fórmula, de tanto todos falharem, surgiram rumores circulando de que o material possui algum significado maior conhecido somente pelo Doyenato, possivelmente relacionada a Planos Externos.

Outra característica que distingue as naves kasathanas é sua modularidade. Ao contrário de naves normais, algumas naves kasathanas utilizam junções de trava magnética em vez das soldas convencionais, permitindo-os unir partes sem mesmo tocá-las ou mesmo rearranjar seções em nova configurações durante o voo. Poucas visões se comparam à estranha beleza de uma idarana Classe-Saga abrindo suas asas em preparação para a batalha e estas junções também permitem algumas das maiores naves se dividirem em unidades menores e autossuficientes quando necessário, seja para abandonar módulos danificados ou cercar um inimigo.

CORREDORA DO VAZIO IDARAN — RANQUE 1/3

Corredora Minúscula
Velocidade 12; **Manobrabilidade** perfeita (curva 0)
CA 15; **TM** 14
PC 20; **LD** –; **LC** 4
Escudos básicos 10 (proa 3, bombordo 2, estibordo 2, popa 3)
Ataque (Proa) girolaser (1d8)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

VANSERAI IDARANA

As barrigudas Vanserais lembram caças estelares que ficaram gordos. Com armas proeminentes nas asas e uma ponte de comando feita para parecer como uma cabina bem menor, a aparência de uma Vanserai é desenhada para deixar claro que, embora seja uma cargueira, não é um alvo fácil.

CORREDORA DO VAZIO IDARANA

Poucas naves podem igualar a velocidade e manobrabilidade de uma Corredora do Vazio, tornando-a a nave perfeita para ousados pilotos de elite de combate que preferem confiar mais em suas habilidades do que em armas e armadura pesadas, e criminosos que precisem de uma fuga rápida.

Núcleo de Energia Mícron Pesado (70 UNE); **Motor de Deriva** nenhum; **Sistemas** armadura md 2, computador básico, defesas md 1, sensores básicos de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** nenhum
Modificadores +2 em Computação, +1 em Pilotagem; **Complemento** 1

TRIPULAÇÃO

Piloto artilharia +5, Computação +7 (1 graduação), Pilotagem +11 (1 graduação)

VANSERAI IDARANA — RANQUE 4

Cargueira pesada Grande
Velocidade 6; **Manobrabilidade** mediana (curva 2); **Deriva** 1
CA 16; **TM** 15
PC 140; **LD** —; **LC** 28
Escudos leves 40 (proa 10, bombordo 10, estibordo 10, popa 10)
Ataque (Proa) canhão laser pesado (4d8)
Ataque (Bombordo) canhão laser pesado (4d8)
Ataque (Estibordo) canhão laser pesado (4d8)
Núcleo de Energia Arcus Ultra (150 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 4, computador básico, defesas md 3, sensores baratos de curto alcance; **Compartimentos de Expansão** depósitos (8)
Modificadores +1 em Pilotagem; **Complemento** 10

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +10, Blefe +15 (4 graduações), Computação +10 (4 graduações), Diplomacia +15 (4 graduações), Engenharia +10 (4 graduações), Pilotagem +11 (4 graduações)
Artilheiros (3) artilharia +10
Engenheiros (3) Engenharia +10 (4 graduações)
Oficiais de Ciências (2) Computação +10 (4 graduações)
Piloto Pilotagem +16 (4 graduações)

MILENAR IDARANA — RANQUE 12

Transportadora Imensa
Velocidade 4; **Manobrabilidade** ruim (curva 3); **Deriva** 1
CA 23; **TM** 23
PC 330; **LD** 10; **LC** 66
Escudos médios 160 (proa 40, bombordo 40, estibordo 40, popa 40)
Ataque (Proa) super canhão laser (3d6×10)
Ataque (Bombordo) canhão laser pesado (4d8)
Ataque (Estibordo) canhão laser pesado (4d8)
Ataque (Torreta) lança-mísseis altamente explosivos (4d8), lança-mísseis altamente explosivos (4d8)
Núcleo de Energia Portal Pesado (400 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 5, computador trinóudlo md 2, defesas md 6, sensores baratos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** hangares (2), depósitos (2)
Modificadores +2 em quaisquer três testes por rodada, +1 em Pilotagem; **Complemento** 120

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +22, Blefe +22 (12 graduações), Diplomacia +22 (12 graduações), Intimidação +22 (12 graduações), Pilotagem +23 (12 graduações)
Artilheiros (3 oficiais, 15 tripulantes cada) artilharia +22
Engenheiros (2 oficiais, 30 tripulantes cada) Engenharia +22 (12 graduações)
Piloto (1 oficial, 4 tripulantes) Pilotagem +28 (12 graduações)
Oficial de Ciências (1 oficial, 3 tripulantes) Computação +22 (12 graduações)

NAVES DOS MUNDOS DO PACTO

IMORTAL ATECNA

Severa e belicosa, a Imortal é a principal nave capital de frotas militares como as dos Comissários e dos Cavaleiros de Golarion. Pesadamente armaduradas e cheia de armas, esta cruzadora raramente precisa disparar um tiro na maioria dos conflitos, já que sua mera aparição no sistema pode esfriar um conflito e enviar quase todas as ameaças militares correndo para a segurança da Deriva.

Os Mundos do Pacto possuem uma longa história de viagem entre planetas de seu sistema solar, remontando até mesmo antes da Lacuna via portais mágicos e eternaves de Verces. Conforme o comércio aumentou e o voo espacial se tornou mais banal, ideias fluíram rápida e furiosamente, com projetos convergindo assim conforme várias corporações e militares roubaram ou compraram os melhores avanços de outros mundos. Estaleiros castrovelianos conhecidos por seus estabilizadores delicados e velocidade no vácuo adotaram a robustez dos aviões na atmosfera assolada por tempestades de areia de Akiton, enquanto ambos incorporaram os últimos sistemas de impulso e avanços de armamento de Verces e da Estação Absalom, além de poderosas (mas cuidadosamente limitadas) IAs aballonianas para auxiliar em todo aspecto de pilotagem e navegação. Hoje, milênios após estas naves antigas, o projeto de nave mais comum nos Mundos do Pacto mesclou tanta coisa que a maioria não é mais fortemente associada a qualquer raça em particular, mas simplesmente com o sistema como um todo.

Sejam produzidas pela ATecna, subsidiária da AbadarCorp, pelo Coletivo Kevolari de Castrovel, pelos Sistemas de Voo Espacial Sanjaval de Akiton, pelas Indústrias Fainanel de Verces, ou por qualquer uma de milhares de lojas menores, naves dos Mundos do Pacto tendem a compartilhar certas características similares. Muitas das menores cargueiras e caças mostram sua evolução desde caças atmosféricos e veículos espaciais orbitais, com asas e estabilizadores funcionais e perfis simplificados. Esta graça abre caminho para volumosas naves maiores que nunca serão utilizadas na atmosfera e, mesmo assim, naves massivas como a Série Imotal da ATecna – uma parte importante da frota pacificadora dos Comissários – possuem uma intensa beleza militar.

Apesar de compartilharem certos elementos de projeto, o conjunto de chassis de naves dos Mundos do Pacto contêm uma plenitude de diversidade. Ninguém irá confundir uma saltadora de rochas anã dos mundos de mineração da Diáspora com uma comerciante barriguda Sol-rubro Sanjaval operada por ysoki, muito menos uma autocargueira aballoniana ou uma transportadora da Legião Fogo Celeste. Mesmo naves do mesmo modelo ainda podem variar descontroladamente graças a esquemas de pintura, floreios decorativo na estrutura e outra modificações pós-venda; e muitos capitães escolhem a estética de suas naves tão cuidadosamente quanto suas próprias roupas. Certas facções empregam somente uma única marca de nave, enquanto outras são uma mistura de marcas e modelos.

No entanto, nem todos os grupos dentro dos Mundos do Pacto tiveram incentivos econômicos para atraí-los à mistura de engenharias. Em adição aos eoxianos (veja página 306), muitos outros povos dos Mundos do Pacto mantiveram projetos próprios, desde as polidas embarcações mágicas dos elfos de Kyonin às embarcações biológicas semiconscientes dos brethedanas e Xenoguardiões e outras mais.

AMBULANTE FAINANEL — RANQUE 1/4

Ônibus Minúsculo
Velocidade 6; **Manobrabilidade** perfeita (curva 0)
CA 14; **TM** 13
PC 35; **LD** —; **LC** 7
Escudos básicos 10 (proa 3, bombordo 2, estibordo 2, popa 3)
Ataque (Proa) canhão laser leve (2d4)
Núcleo de Energia Mícron Leve (50 UNE); **Motor de Deriva** nenhum; **Sistemas** armadura md 2, computador básico, defesas

VENTURA KEVOLARI

Meticulosamente industrial em sua estética, a Ventura é uma nave projetada para manter sua tripulação viva em sistemas inamistosos – o resto é secundário. Do lado de dentro, entretanto, a Ventura é surpreendentemente confortável, tornando-a perfeita para exploração, residência permanente e transporte de longa distância.

AMBULANTE FAINANEL

Um dos projetos mais versáteis das Indústrias Fainanel, a Ambulante evoluiu dos caças aeroespaciais e aviões espaciais antigos e ainda mantém muito de seu formato polido. Muitas organizações e governos usam uma versão reduzida e com mais armas do Ambulante – algumas vezes chama de Vespestelar – para defesa planetária ou como um caça de curto alcance.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

md 1, sensores baratos de curto alcance; **Compartimentos de Expansão** assentos de passageiros, depósitos (2)
Modificadores +3 em Pilotagem; **Complemento** 4

TRIPULAÇÃO
Artilheiro artilharia +5
Engenheiro Engenharia +5 (1 graduação)
Oficial de Ciências Computação +5 (1 graduação)
Piloto Pilotagem +13 (1 graduação)

VENTURA KEVOLARI — RANQUE 1

Exploradora Média
Velocidade 6; **Manobrabilidade** boa (curva 1); **Deriva** 1
CA 14; **TM** 12
PC 55; **LD** —; **LC** 11
Escudos básicos 20 (proa 5, bombordo 5, estibordo 5, popa 5)
Ataque (Proa) canhão laser leve (2d4)
Ataque (Torreta) lança-mísseis altamente explosivos (4d8)
Núcleo de Energia Pulso Cinza (100 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 3, computador básico, defesas md 1, sensores baratos de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** laboratório científico de física, depósitos (3)
Modificadores +2 em Pilotagem; **Complemento** 6

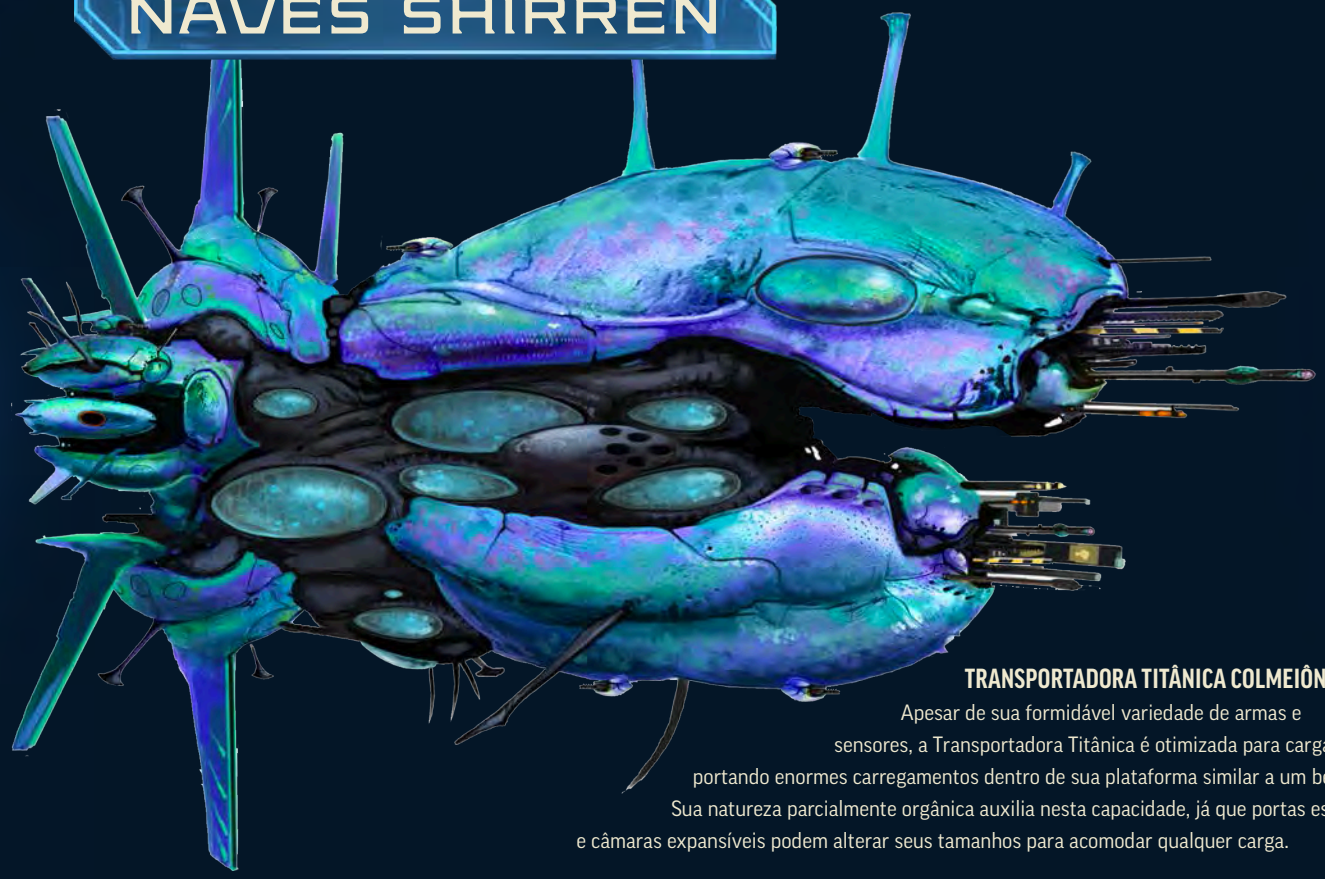
TRIPULAÇÃO
Capitão artilharia +5, Blefe +5 (1 graduação), Computação +5 (1 graduação), Diplomacia +5 (1 graduação), Intimidação +5 (1 graduação), Pilotagem +7 (1 graduação)
Artilheiros (2) artilharia +5
Engenheiro Engenharia +5 (1 graduação)
Oficial de Ciências Computação +10 (1 graduação)
Piloto Pilotagem +12 (1 graduação)

IMORTAL ATECNA — RANQUE 10

Cruzadora Enorme
Velocidade 8; **Manobrabilidade** mediana (curva 2); **Deriva** 1
CA 22; **TM** 22
PC 230; **LD** 5; **LC** 46
Escudos médios 200 (proa 50, bombordo 50, estibordo 50, popa 50)
Ataque (Proa) canhão de feixe de partículas (3d4×10)
Ataque (Bombordo) canhão de plasma leve (2d12)
Ataque (Estibordo) canhão de plasma leve (2d12)
Ataque (Torreta) lança-torpedos de plasma pesado (5d10)
Núcleo de Energia Nova Ultra (300 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (bom), armadura md 4, computador duonódulo md 3, defesas md 4, sensores básicos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** ambulatório, botes salva-vidas, depósitos (3), doca de ônibus
Modificadores +3 em quaisquer dois testes por rodada, +2 em Computação; **Complemento** 60

TRIPULAÇÃO
Capitão artilharia +19, Blefe +19 (10 graduações), Computação +21 (10 graduações), Diplomacia +19 (10 graduações), Engenharia +19 (10 graduações), Intimidação +19 (10 graduações)
Artilheiros (3 oficiais, 10 tripulantes cada) artilharia +24
Engenheiro (1 oficial, 20 tripulantes) Engenharia +19 (10 graduações)
Piloto (1 oficial, 3 tripulantes) Pilotagem +19 (10 graduações)
Oficial de Ciências Computação +21 (10 graduações)

NAVES SHIRREN



TRANSPORTADORA TITÂNICA COLMEIÔNIX

Apesar de sua formidável variedade de armas e sensores, a Transportadora Titânica é otimizada para carga, portando enormes carregamentos dentro de sua plataforma similar a um besouro. Sua natureza parcialmente orgânica auxilia nesta capacidade, já que portas esfíncter e câmaras expansíveis podem alterar seus tamanhos para acomodar qualquer carga.

Baseadas em tecnologia do Enxame, naves shirren são fabricadas em docas secas como qualquer outra, embora incorporem partes orgânicas desenvolvidas em cubas de montagem especializadas. Frequentemente desagradáveis para membros de outras raças, os corredores retorcidos como de colmeias em naves shirren fazem o povo inseto se sentir instantaneamente em casa.

Uma vez que a tecnologia shirren se originou como um avanço quase inteiramente biológico, as nave lembram shirrens de muitas formas. Cascos parecidos com conchas lisas guardam alvéolos de janelas parecidas com olhos e conjuntos de armas finas e protuberantes e matrizes de sensores. Embora o Enxame (e portanto, por extensão, os shirrens) tenha aprendido a incorporar processos industriais mais convencionais conforme subjugaram e consumiram outras raças, eles nunca perderam completamente seu desejo instintivo de modelar suas criações de forma semelhantes a eles próprios. Desde o Drone Md III parecido com uma vespa à grandiosas Transportadoras Titânicas, naves shirren são conhecidas por sua confiabilidade e versatilidade, e podem frequentemente ser encontradas readaptadas com acomodações para raças não-shirren. Ainda assim, nem todo mecânico gosta de lidar com uma nave cujos componentes podem sangrar ou arrepiar quando operados.

Uma variedade de organizações produz naves de estilo shirren, frequentemente incluindo tanto membros de outras raças como os próprios shirrens. Sendo a maior, o coletivo pacifista Indústrias Colmeiônix dá forma a um tremendo número de cargueiras e mensageiras, mas também inclui softwares que travam todos os armamentos das naves para impedi-las de atirar exceto se a nave sofrer dano primeiro – restrições que a maioria de seus consumidores remove imediatamente. Os maiores concorrentes da Colmeiônix, Colmestrela e Interreligiões Unidas Engenharia respeitam a posição moral de seu rival, ainda que não adicionem tais salvaguardas.

DRONE MD III COLMESTRELA — RANQUE 1

Cargueira leve Pequena

Velocidade 8; **Manobrabilidade** boa (curva 1); **Deriva** 1

CA 14; **TM** 13

PC 40; **LD** —; **LC** 8

Escudos básicos 10 (proa 3, bombordo 2, estibordo 2, popa 3)

Ataque (Proa) girolaser vinculados (2d8)

Ataque (Bombordo) lança-torpedos leve (2d8)

Ataque (Estibordo) lança-torpedos leve (2d8)

Núcleo de Energia Pulso Marrom (90 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 2, computador mononódulo md 1, defesas md 1, sensores baratos de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** cápsulas de fuga, depósitos (2)

Modificadores +1 em qualquer teste por rodada, +1 em Pilotagem; **Complemento** 6

TRIPULAÇÃO

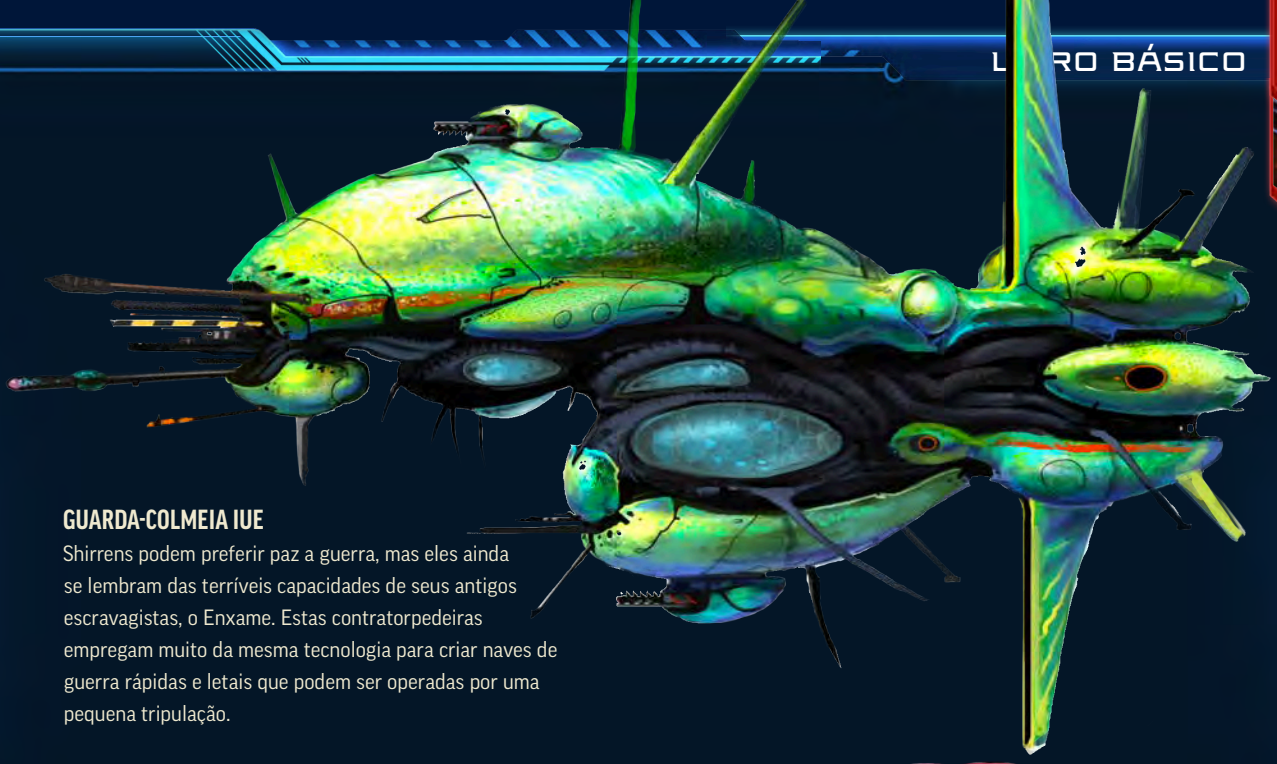
Capitão artilharia +5, Computação +5 (1 graduação), Diplomacia +5 (1 graduação), Engenharia +5 (1 graduação)

Artilheiros (2) artilharia +5

Engenheiro Engenharia +10 (1 graduação)

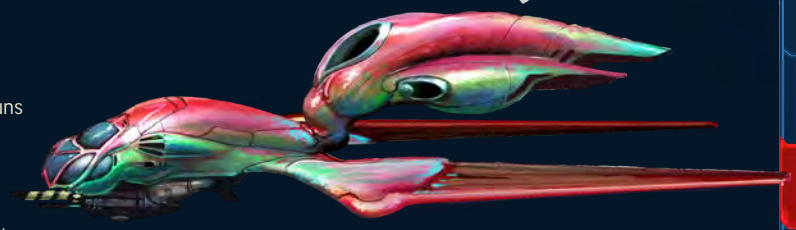
Oficial de Ciências Computação +5 (1 graduação)

Piloto Pilotagem +6 (1 graduação)



GUARDA-COLMEIA IUE

Shirrens podem preferir paz a guerra, mas eles ainda se lembram das terríveis capacidades de seus antigos escravagistas, o Enxame. Estas contratorpedeiras empregam muito da mesma tecnologia para criar naves de guerra rápidas e letais que podem ser operadas por uma pequena tripulação.



DRONE COLMESTRELA MD III

Como diz seu nome, Drones são extremamente comuns e utilizadas como cargueiras, transporte pessoal, defesa colonial leve e outras coisas mais. Apesar da produção em massa da nave, a Colmestrela leva em conta o orgulho shirren natural garantindo que a pintura iridescente de cada nave seja única.

IUE GUARDA-COLMEIA — RANQUE 6

Contratorpedeira Média
Velocidade 8; **Manobrabilidade** mediana (curva 2); **Deriva** 1
CA 19; **TM** 19
PC 170; **LD** –; **LC** 34
Escudos leves 60 (proa 15, bombordo 15, estibordo 15, popa 15)
Ataque (Proa) rede laser pesada (5d6), laser gêmeo (5d8)
Ataque (Bombordo) arremessadora antiaérea (3d4)
Ataque (Estibordo) arremessadora antiaérea (3d4)
Ataque (Torreta) lança-torpedos leve (2d8)
Núcleo de Energia Arcus Máximo (200 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 4, computador trinódulo md 1, defesas md 4, sensores básicos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** cápsulas de fuga (3), depósito
Modificadores +1 em quaisquer três testes por rodada, +2 em Computação; **Complemento** 13

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +13, Blefe +13 (6 graduações), Computação +15 (6 graduações), Diplomacia +13 (6 graduações), Engenharia +13 (6 graduações), Intimidação +13 (6 graduações), Pilotagem +13 (6 graduações)
Artilheiros (2 oficiais, 2 tripulantes cada) artilharia +13
Engenheiro (1 oficial, 3 tripulantes) Engenharia +18 (6 graduações)
Oficial de Ciências Computação +5 (6 graduações)
Piloto Pilotagem +13 (6 graduações)

TRANSPORTADORA TITÂNICA COLMEIÔNIX — RANQUE 9

Cargueira massiva Enorme
Velocidade 6; **Manobrabilidade** ruim (curva 3); **Deriva** 1
CA 22; **TM** 21
PC 200; **LD** 5; **LC** 40
Escudos médios 100 (proa 25, bombordo 25, estibordo 25, popa 25)
Ataque (Proa) maser (6d10)
Ataque (Popa) feixe de partículas (8d6)
Ataque (Torreta) lança-torpedos de plasma pesado (3d8), lança-torpedos de plasma pesado (3d8)
Núcleo de Energia Nova Ultra (300 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 5, computador mononódulo md 3, defesas md 5, sensores básicos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** cápsulas de fuga (5), depósitos (5)
Modificadores +3 em qualquer teste por rodada, +2 em Computação; **Complemento** 35

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +17, Blefe +17 (9 graduações), Computação +19 (9 graduações), Diplomacia +17 (9 graduações), Engenharia +17 (9 graduações), Intimidação +17 (9 graduações), Pilotagem +17 (9 graduações)
Artilheiros (2 oficiais, 5 tripulantes cada) artilharia +17
Engenheiros (1 oficial, 15 tripulantes cada) Engenharia +17 (9 graduações)
Oficial de Ciências (1 oficial, 2 tripulantes) Computação +19 (9 graduações)
Piloto (1 oficial, 2 tripulantes) Pilotagem +22 (9 graduações)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

NAVES DO VESKARIUM

TIRANA VINDICAS

Temida por vários sistemas estelares, a Tirana merece seu nome. Baterias de armas enormes rasgam mesmo as naves capitânias mais formidáveis, enquanto seus hangares lançam esquadrões de Esmagadores para exterminar adversários insignificantes demais para valer a atenção direta da Tirana.

Como os próprios vesk, naves de estilo Veskarium tendem a ser brutais e belicosas. Elas mostram armas e armaduras sem se preocupar com estética, e muitas de suas formas foram originalmente inspiradas nos predadores reptilianos parecidos com tubarões nos mares de Vesk-2.

Embora o Veskarium seja um complexo monolítico industrial-militar, seu governo é estranhamente permissivo sobre seus fabricantes venderem naves a rivais. Alguns acreditam que isto ocorre devido ao senso de honra inerente dos vesk – eles não se alegram muito em derrotar um oponente mal armado – enquanto outros temem acessos clandestinos encomendados pelo governo nas IAs das naves, ou reclamam do poder do velho capitalismo. Independentemente, naves do Veskarium são extremamente populares entre os tipos grosseiros e desordenados dos Mundos do Pacto: corporações, criminosos e mercenários que precisam de muito poder de fogo sem muitas perguntas. A maioria das organizações militares antigas o suficiente para lembrar da guerra com Verskarium, como os Comissários e os Cavaleiros de Golarion, respeitam as embarcações, mas nunca irão incluí-las em suas frotas. Naves do Sindicato Norikama, baseada em um mundo-colônia neutro de mesmo nome e especializado em copiar projetos de outras companhias, são mais comumente encontrados no espaço dos Mundos do Pacto, embora muitas naves de corporações baseadas no Veskarium como as Indústrias Dashadz, Vindicas e Clãs das Montanhas Sangrentas regularmente entrem em circulação via recuperações militares, o mercado cinza ou venda honesta. Talvez a mais comum e reconhecível de todas as naves Veskarium seja o Esmagador CMS. Com seu distinto formato em Y, criado por asas descendo da bolha da cabina central, o Esmagador se prova surpreendentemente manobrável e outrora rompiam esquadrões dos defensores dos Mundos do Pacto. Hoje, o Esmagador permanece como o caça padrão na maioria das transportadoras vesk e serve como a arma escolhida por pilotos vesk engajados em duelos de honra.

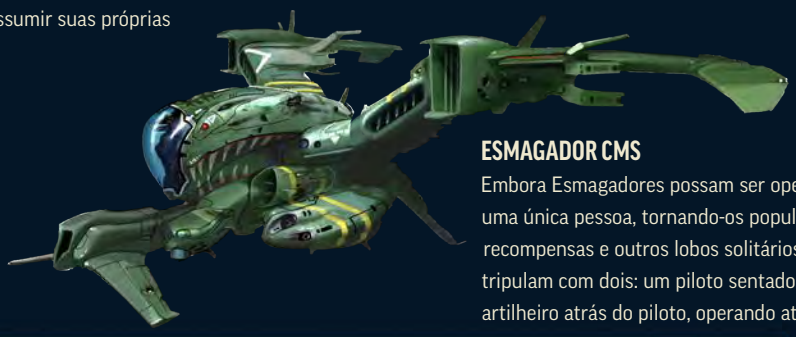
ESMAGADOR CMS — RANQUE 2

Caça Minúsculo
Velocidade 10; **Manobrabilidade** boa (curva 1); **Deriva** 1
CA 19; **TM** 18
PC 35; **LD** —; **LC** 7
Escudos básicos 40 (proa 10, bombordo 10, estibordo 10, popa 10)
Ataque (Proa) canhão de plasma leve (2d12), lança-mísseis nuclear tático (5d8)
Ataque (Popa) arremessadora antiaérea (3d4)
Núcleo de Energia Pulso Marrom (90 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** armadura md 5, computador mononódulo md 1, defesas md 5, sensores avançados de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** nenhum
Modificadores +1 em qualquer teste por rodada, +4 em Computação, +1 em Pilotagem; **Complemento** 2

TRIPULAÇÃO
Artilheiro artilharia +12
Piloto artilharia +7, Computação +11 (2 graduações), Pilotagem +12 (2 graduações)

NAVE DE LANÇAMENTO NORIKAMA

Desenvolvida como uma versão miniatura de naves de guerra vesk maiores, a Nave de Lançamento Norikama é projetada como uma nave de transporte de frota, mas ela não tem problemas em assumir suas próprias lutas.



ESMAGADOR CMS

Embora Esmagadores possam ser operados em combate por uma única pessoa, tornando-os populares entre caçadores de recompensas e outros lobos solitários, militares usualmente os tripulam com dois: um piloto sentado de na bolha do dossel e um artilheiro atrás do piloto, operando através de telas.

NAVE DE LANÇAMENTO NORIKAMA — RANQUE 8

Transportadora Média
Velocidade 12; **Manobrabilidade** mediana (curva 2); **Deriva** 2
CA 24; **TM** 23
PC 100; **LD** —; **LC** 20
Escudos leves 80 (proa 20, bombordo 20, estibordo 20, popa 20)
Ataque (Proa) canhão eletromagnético (4d4), feixe de partículas persistente (10d6)
Ataque (Popa) canhão eletromagnético (4d4)
Ataque (Torreta) canhão de plasma leve (2d12), canhão de plasma leve (2d12)
Núcleo de Energia Pulso Laranja (250 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Intenso; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 6, computador duonódulo md 3, defesas md 6, sensores básicos de longo alcance; **Compartimentos de Expansão** alojamentos de hóspedes (5, comum)
Modificadores +3 em quaisquer dois testes por rodada, +2 em Computação, –1 em Pilotagem; **Complemento** 5

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +16, Engenharia +16 (8 graduações), Intimidação +16 (8 graduações), Pilotagem +15 (8 graduações)
Artilheiro artilharia +16
Engenheiro Engenharia +16 (8 graduações)
Oficial de Ciências Computação +18 (8 graduações)
Piloto Pilotagem +20 (8 graduações)

TIRANA VINDICAS — RANQUE 16

Couraçada Colossal
Velocidade 4; **Manobrabilidade** desajeitada (curva 4); **Deriva** 1
CA 28; **TM** 26
PC 600; **LD** 15; **LC** 120
Escudos médios 200 (proa 50, bombordo 50, estibordo 50, popa 50)
Ataque (Proa) canhão laser pesado (4d8), canhão de feixe de partículas (3d4×10)
Ataque (Bombordo) lança-torpedos pesado (5d8), super laser (2d4×10)
Ataque (Estibordo) lança-torpedos pesado (5d8), super laser (2d4×10)
Ataque (Torreta) canhões eletromagnéticos vinculados (8d4)
Núcleo de Energia Portal Ultra (500 UNE); **Motor de Deriva** Sinal Básico; **Sistemas** alojamentos da tripulação (comum), armadura md 10, computador básico, defesas md 10, sensores baratos de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** hangares (2), depósitos (12); **Complemento** 300

TRIPULAÇÃO

Capitão artilharia +28, Diplomacia +28 (16 graduações), Engenharia +28 (16 graduações), Intimidação +33 (16 graduações), Pilotagem +18 (16 graduações)
Artilheiros (5 oficiais, 25 tripulantes cada) artilharia +33
Engenheiros (3 oficial, 45 tripulantes cada) Engenharia +28 (16 graduações)
Piloto (1 oficial, 12 tripulantes) Pilotagem +28 (16 graduações)
Oficiais de Ciências (2 oficiais, 8 tripulantes cada) Computação +28 (16 graduações)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

COMBATE DE NAVES ESPACIAIS

As profundezas insondáveis do espaço são perigosas mesmo para as tripulações mais experientes, mas podem ser letais para aqueles que vagam pelas estrelas despreparados. Buracos negros que esmagam planetas, cinturões de radiação invisível e chuvas de meteoro caóticas são encontradas em qualquer sistema. Mas, de todos os perigos que você pode encontrar entre as estrelas, naus hostis são de longe o mais comum. As regras a seguir regulam o combate entre naves espaciais – ou, em raras ocasiões, entre imensas criaturas que viajam pelo espaço.

FUNÇÕES

As ações que os membros da tripulação de uma nave espacial podem realizar depende de suas funções. Para a maioria das funções, várias pessoas podem executar ações a cada rodada, mas para outras funções, somente uma pessoa pode preenchê-la e somente uma ação daquela função pode ser executada a cada rodada. Sua função também determina quando você age em combate. Combate de naves espaciais utilizam as cinco funções abaixo. Você deve declarar sua função quando embarcar em uma nave (entretanto, se declarar-se como um passageiro, você não pode realizar ações especiais em combate, exceto se assumir uma função), embora possa trocar sua função no calor do combate (veja página 322). Veja Construindo Naves Espaciais na página 292 para informações sobre terminologias, sistemas e blocos de estatísticas de naves espaciais.

Artilheiro

Você opera os vários sistemas de armas de sua nave espacial, utilizando-as para neutralizar ou destruir embarcações inimigas. Uma nave espacial pode ter qualquer número de artilheiros (ou time de artilheiros) por montagem de arma. Um artilheiro age durante a fase de artilharia (veja página 317). As ações que um artilheiro pode realizar são descritas a partir da página 322.

Capitão

Sua função em combate é sobre encorajar a tripulação enquanto provoca inimigos para que cometam erros críticos. Uma nave espacial pode ter somente um capitão e um personagem pode assumir essa função apenas se ela estiver vaga. Somente o capitão pode agir em qualquer fase do combate. As ações que um capitão pode realizar são descritas a partir na página 323.

Engenheiro

Você trabalha com o núcleo de energia e mecanismos de sua nave espacial para alcançar máxima eficiência, garantir energia extra em tempos de necessidade e desviar energia a sistemas vitais conforme necessário. Você também pode reparar sistemas danificados. Uma nave espacial pode ter qualquer número de engenheiros. Um engenheiro age durante a fase de engenharia (veja página 317). As ações que um engenheiro pode realizar são descritas a partir da página 324.

Oficial de Ciências

Você utiliza os computadores, sensores e outros sistemas da nave espacial para identificar ameaças, mirar em adversários e navegar por locais perigosos. Uma nave espacial pode ter qualquer número de oficiais de ciências. Um oficial de ciências age durante a fase do leme (veja página 317). As ações que um oficial de ciências pode realizar são descritas a partir da página 324.

TRIPULAÇÕES GRANDES E PEQUENAS

A plataforma base de uma nave especial determina o número mínimo e máximo de membros da tripulação necessários para operar aquela embarcação. Uma nave especial sem seu complemento mínimo não pode ser navegada. Entretanto, quando uma nave espacial PdM grande com seu complemento completo entra em um combate de naves espaciais, cada membro individual da tripulação não realizar uma ação regular – isso levaria horas para resolver uma única rodada! Nesses casos, normalmente em naves espaciais Grandes ou maiores, a maioria das funções simulam equipes inteiras. O número de membros da tripulação requeridos para auxiliar um único oficial que deseja tentar um teste naquela função é listado após o nome da função no bloco de estatísticas de uma nave espacial. Este número varia entre naves espaciais, e algumas embarcações podem ser uma tripulação grande o suficiente para permitir vários testes para uma única função – por exemplo, uma couraçada pode ter várias equipes de artilheiros ou engenheiros.

Piloto

Você traça o curso da nave. Cada nave espacial possui classificações de velocidade e manobrabilidade, mas você pode impulsionar sua nave espacial além destes limites com perícia suficiente. Uma nave espacial pode ter somente um piloto e um personagem pode assumir essa função apenas se ela estiver vaga. O piloto age durante a fase do leme (veja página 317). As ações que um piloto pode realizar são descritas na página 325.

PREPARANDO-SE PARA COMBATE DE NAVES ESPACIAIS

Combate de naves espaciais é jogado em um tabuleiro de hexágonos com figuras representando as naves espaciais combatentes. *Starfinder Mapa-Riscável: Campo Estelar Básico* e os peões de naves espaciais no *Starfinder Coleção de Peões: Livro Básico* são acessórios perfeitos para esta parte do jogo.

Os hexágonos não representam uma distância específica, uma vez que a representação de movimento e combate em espaço tridimensional de Starfinder é mais fluida e narrativa do que realista. Exceto se especificado o contrário, cada nave ocupa 1 hexágono, independentemente de seu tamanho.

COMEÇANDO UM COMBATE DE NAVES ESPACIAIS

Quando os tripulantes de uma nave espacial têm intenções hostis em relação a outra embarcação, eles vão para suas estações de batalha e ativar os sistemas de mira de sua nave espacial. Isto é claramente óbvio para todas as outras naves espaciais na vizinhança com sensores funcionando, embora ainda possa

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

haver uma chance de uma embarcação hostil não ser percebida, se o MJ permitir isso.

Geralmente, o MJ decide quando o combate de naves espaciais começa onde os combatentes estão e para qual direção suas naves espaciais estão voltadas. Isto pode significar que ambos os lados estão frente a frente em lados opostos do tabuleiro. Entretanto, suas posições relativas e direção podem ser estabelecidas aleatoriamente. Role 3d6+% para determinar quantos hexágonos separaram os lados opostos. Se ambos os lados consistirem de mais de uma nave espacial, este resultado é a distância entre a nave de ranque mais alto em cada lado da batalha e sua contraparte do outro lado. Outras naves espaciais devem ser colocadas a 3 hexágonos de uma nave espacial aliada. Então, role 1d6 para cada grupo de naves espaciais para determinar a direção das naves espaciais nesse grupo, sendo que um 1 significa que as naves espaciais estão voltadas em direção à margem do topo do tabuleiro e com 2 a 6 procedendo em sentido horário em torno do hexágono.

RODADAS E FASES

Como um combate entre personagens, um combate entre naves espaciais ocorrer ao longo de um número de rodadas até que um lado fuja, se renda ou seja derrotado de alguma forma. Ao contrário de rodadas em combate entre personagens, uma rodada de um combate entre naves espaciais é dividido em três fases, resolvidas em ordem. Cada personagem a bordo de uma nave espacial normalmente age em somente uma destas fases, dependendo de sua função na nave espacial.

1. Engenharia

Os engenheiros de todas as naves (se presentes) realizam uma ação para reparar os sistemas de suas naves espaciais ou conceder a eles um impulso. Estas ações ocorrem simultaneamente, portanto, podem ser resolvidas em qualquer ordem.

2. Leme

O piloto de cada nave espacial faz um teste de Pilotagem. O piloto com o menor resultado deve mover sua nave espacial primeiro, seguido pelo próximo menor resultado, até que todas as naves espaciais tenham se movido. Este teste é repetido cada rodada durante a fase do leme, portanto a ordem de movimentação pode mudar de rodada para rodada. Se uma nave espacial não possuir alguém ocupando a função de piloto, essa nave espacial age como se seu piloto tivesse rolado um 0. Se houver um empate, o piloto com menos graduações na perícia Pilotagem deve mover sua nave espacial primeiro. Se ainda persistir um empate, os dois pilotos em questão devem cada um rolar outro teste de Pilotagem e comparar os resultados; o piloto com o menor resultado move primeiro.

Conforme eles movem suas naves espaciais, pilotos podem fazer testes de perícia adicionais para executar manobras perigosas ou forçar suas naves além de suas especificações.

Também durante esta fase, qualquer personagem assumindo a função de oficial de ciências pode usar os sistemas da nave espacial para escanear embarcações ou mirar em adversários. Oficiais de ciências devem agir imediatamente antes ou depois do piloto de suas naves espaciais, mas eles podem decidir conjuntamente a ordem em que vão agir.

3. Artilharia

Durante a fase de artilharia, artilheiros disparam as armas de suas naves espaciais. Naves espaciais disparam na mesma ordem em que seus pilotos agiram durante a fase do leme dessa rodada, mas os efeitos do dano não são levados em conta até o final da fase, significando que todas as naves espaciais podem disparar, mesmo que sofram dano suficiente para serem desativadas ou destruídas durante esta fase.

Uma vez que todas as fases tenham sido resolvidas, caso ainda haja combatentes engajados na luta, a próxima rodada começa, iniciando com uma nova fase de engenharia.

BORDAS DE HEXAGONOS

As seis bordas de um hexágono em combate de naves espaciais têm designações diferentes, relacionadas à direção para qual a nave naquele quadrado está virada. A borda para qual a frente da nave está virada é a borda da proa e a borda oposta é a borda da popa. As bordas da proa-bombordo e proa-estibordo são as duas bordas adjacentes à proa da nave, à sua esquerda e direita, respectivamente. As bordas da popa-bombordo e popa-estibordo são as duas bordas adjacentes à popa da nave, à sua esquerda e direita, respectivamente.

FAÇANHAS

A: Posição Inicial **B:** Posição final **C:** Nave Inimiga

DESLIZAR

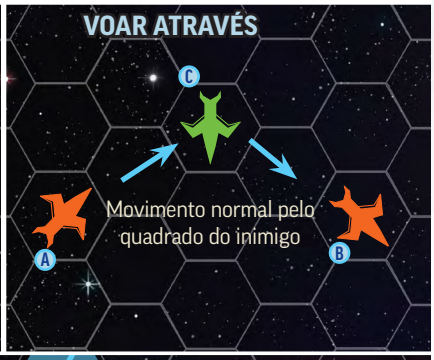
EVADIR

PIRUETA

RECUAR

VIRAR E DISPARAR

VOAR ATRAVÉS



ARCOS DE DISPARO

Hexagonos sombreados estão em ambos os arcos (à escolha do atacante)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MOVENDO

O piloto de uma nave espacial possui uma variedade de ações (veja página 325) que lhe permitem guiar sua nave espacial através da vastidão fria do espaço. Ao contrário de batalhas entre personagens, naves espaciais ficam voltadas para uma direção específica e isto determina seus arcos de disparo e quadrantes de escudo, assim como sua direção de movimento.

Velocidade

A velocidade de uma nave espacial é o número de hexágonos que ela normalmente se move em uma rodada. Ela pode se mover menos hexágonos que esta quantidade, conforme determinado pelo piloto. Este movimento é em uma linha reta na direção em que a nave espacial está voltada, embora a direção de uma nave espacial possa ser alterada enquanto se move realizando curvas (veja abaixo). A velocidade máxima de uma nave espacial modifica testes de Pilotagem para essa nave.

VELOCIDADE	MODIFICADOR DE TESTE DE PILOTAGEM
4 ou menos	+2
6	+1
8–10	–
12	–1
14 ou mais	–2

Curvas

Enquanto se move, uma nave espacial pode fazer curvas, alterando a direção de movimento de sua proa, arcos de disparo e quadrantes de escudo. Uma curva altera a direção da proa de uma nave espacial em 60 graus, ou um lado de um hexágono. Toda rodada em que uma nave virar, ela deve se mover um determinado número de hexágonos antes de se virar, determinado por sua manobrabilidade (veja tabela abaixo). Por exemplo, uma nave com manobrabilidade mediana realizando duas curvas em uma rodada deve se mover pelo menos 2 hexágonos antes de sua primeira curva e pelo menos mais 2 hexágonos antes de sua segunda curva. Se uma nave espacial possuir manobrabilidade perfeita (a distância entre curvas é 0), a nave pode realizar duas curvas para cada hexágono que ela se mover (permitindo que ela se vire em um mesmo ponto).

O número de curvas por rodada que uma nave espacial pode realizar é limitado somente por sua velocidade e manobrabilidade. Curvas não contam como parte da velocidade de movimento de uma nave espacial. Se uma nave com manobrabilidade mediana possuir uma velocidade de 8, ela pode normalmente fazer um total de quatro curvas em uma única rodada.

A manobrabilidade de uma nave também modifica testes de Pilotagem para ela.

MANOBRABILIDADE	DISTÂNCIA ENTRE CURVAS	MODIFICADOR DE TESTE DE PILOTAGEM
Desajeitada	4	+2
Ruim	3	+1
Mediana	2	–
Boa	1	–1
Perfeita	0 (veja acima)	–2

Movendo Através de Outras Naves Espaciais

Como hexágonos em combate de naves espaciais não são representados em distâncias tridimensionais, naves espaciais podem ser mover através de hexágonos contendo outras naves espaciais, mas elas não podem encerrar seu movimento ali.

Se uma nave espacial se mover através de um hexágono contendo uma nave espacial inimiga, a nave espacial inimiga pode disparar qualquer uma de suas armas de fogo-direto de qualquer arco na nave espacial que está se movendo, mirando o quadrante de sua popa. Esta ataque livre não se beneficia de quaisquer bônus ou habilidades adicionais de outras ações realizadas contra a nave espacial inimiga, assim como desviar ou travar mira. Qualquer personagem atualmente em uma função de artilheiro pode realizar este ataque. Se ninguém for designado como um artilheiro (frequentemente o caso de naves espaciais com somente um tripulante), a nave espacial inimiga não pode realizar um ataque livre. Uma arma utilizada para este ataque livre ainda pode ser utilizada normalmente na rodada seguinte.

Façanhas

Em vez de movimento comum, pilotos podem tentar façanhas com suas naves espaciais (veja Realizar Façanha na página 325), forçando-as além de suas especificações para realizar movimentos ousados. Várias façanhas afetam a Classe de Armadura (CA) e Trava de Mira (TM) de sua nave espacial.

Deslizar

A nave espacial se move até sua velocidade na direção de seu lado proa-bombordo ou proa-estibordo sem alterar o lado para o qual está voltada. Para executar esta façanha, você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Se falhar neste teste, a nave se move para frente até metade de sua velocidade e não pode fazer quaisquer curvas.

Evadir

A nave se move até sua velocidade e pode fazer curvas normalmente, mas recebe +2 de bônus de circunstância em sua CA e TM até o início da próxima rodada. Para executar esta façanha, você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Se falhar, a nave se move normalmente. Se falhar no teste por 5 ou mais, a nave espacial se move normalmente, mas também sofre –2 de penalidade em sua CA e TM até o início da próxima rodada.

Girar no Lugar

A nave não se move mas, em vez disso, pode virar sua face para qualquer direção. Se a nave possuir manobrabilidade desajeitada, ela sofre –4 de penalidade em sua CA e TM até o início da próxima rodada. Se ela possuir manobrabilidade ruim, em vez disso ela sofre –2 de penalidade em sua CA e TM até o início da próxima rodada. Naves com manobrabilidade mediana ou melhor não sofrem penalidade. Esta façanha não requer um teste de perícia.

Piruetar

A nave espacial move até metade de sua velocidade e gira em torno de seu eixo central. Na próxima fase de artilharia, os escudos e armas do bombordo da nave espacial funcionam como se estivessem no arco de disparo do estibordo e vice-versa. A nave espacial regressa ao normal no início da próxima rodada. Para executar esta façanha, sua nave espacial deve ser Grande ou menor e você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Em um teste fracassado, a nave espacial se move metade de sua velocidade mas não gira. Se falhar por 5 ou mais, sua nave espacial move metade de sua velocidade, não gira e sofre –4 de penalidade em sua CA e TM até o início da próxima rodada.

Recuar

A nave espacial move até metade de sua velocidade na direção de sua popa sem alterar sua direção. Ela não pode realizar quaisquer curvas durante este movimento. Para executar esta façanha, você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD

= 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Em um teste fracassado, sua nave espacial se move para trás somente 1 hexágono. Se falhar neste teste por 5 ou mais, sua nave não se move de forma nenhuma e sofre –4 de penalidade em sua CA e TM até o início da próxima rodada.

Virar e Disparar

A nave espacial se move até metade de sua velocidade (sem fazer curvas) e gira 180 graus na direção de sua popa ao final do movimento. Para executar esta façanha, você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Se falhar neste teste, sua nave espacial se move para frente metade de sua velocidade mas não gira.

Voar Através

A nave se move normalmente, mas ela pode se mover através de 1 hexágono ocupado por uma nave espacial inimiga sem provocar um ataque livre (conforme descrito em Movendo Através de Outras Naves Espaciais). Durante a fase de artilharia seguinte, você pode selecionar um arco das armas de sua nave espacial para disparar na embarcação inimiga como se a embarcação estivesse em curto alcance (trate a distância como 1 hexágono), contra qualquer quadrante da nave espacial inimiga. Para executar esta façanha, você deve obter sucesso em um teste de Pilotagem (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave espacial inimiga). Se falhar neste teste, sua nave espacial ainda se move como descrito acima, mas você segue as regras normais para atacar (baseado na posição e distância final de sua nave espacial), e o movimento provoca um ataque livre dessa nave espacial normalmente.

ATACANDO

Sempre que uma nave espacial disparar uma arma em outra nave espacial, essa ação é resolvida com um teste de artilharia.

Ataques são realizados durante a fase de artilharia do combate, na ordem determinada durante a fase do leme, mas o dano e efeitos de dano crítico (veja página 321) são aplicados após todos os ataques terem sido realizados (significando que cada nave espacial pode atacar, mesmo se ela for ser destruída ou incapacitada por um ataque que aconteceu durante a mesma fase de artilharia). Com algumas poucas exceções, cada uma das armas de sua nave espacial pode ser disparada somente uma vez por rodada. Você realiza um ataque usando os seguintes procedimentos.

Distância e Arco

Primeiro, determine a distância entre as duas naves espaciais (contado em hexágonos) e o arco de ataque. Para cada incremento de distância além do primeiro, o teste de artilharia sofre –2 de penalidade cumulativa. A nave espacial atacante pode disparar uma arma somente contra naves no mesmo arco que essa arma; veja o diagrama na página 318. Se a nave espacial alvo estiver em um hexágono que fica em dois arcos (os hexágonos sombreados no diagrama), o artilheiro decide quais arcos de armas podem tê-la como alvo; ela não pode ser alvo para armas nos dois arcos.

Teste de Artilharia

Faça um teste de artilharia para cada arma disparada contra um alvo (exceto por armas vinculadas, que são resolvidas usando uma ação e um único teste de artilharia; veja o quadro na página 301).

Teste de Artilharia = 1d20 + o bônus base de ataque do artilheiro ou as graduações na perícia Pilotagem do artilheiro + o modificador de Destreza do artilheiro + bônus dos sistemas de computador + bônus do capitão e oficiais de ciências + penalidade de distância.

Determinando o Resultado

Compare o resultado do teste de artilharia à Classe de Armadura (CA) ou Trava de Mira (TM) do alvo, dependendo da arma utilizada. Se atacar com uma arma de fogo-direto (veja página 303) e o resultado do teste de artilharia for igual ou exceder a CA do alvo, você atinge o alvo e o dano é determinado normalmente (veja Dano abaixo). A CA de um alvo é determinada utilizando a seguinte fórmula.

CA = 10 + as graduações na perícia Pilotagem do piloto + o bônus de armadura da nave + modificador baseado no tamanho da nave + bônus e penalidades de ações e façanhas bem-sucedidas ou fracassadas

Se o ataque for realizado com uma arma guiada como um lança-mísseis (veja página 303) e o resultado do teste de artilharia for igual ou exceder a TM do alvo, o projétil da arma guiada se move sua velocidade em direção ao alvo, fazendo curvas durante este movimento conforme for necessário (um projétil de uma arma guiada possui manobrabilidade perfeita). Se ele interceptar o alvo antes de alcançar o final de seu movimento, ele explode e causa dano normalmente (veja Dano abaixo). Se não, tente um novo teste de artilharia no início da próxima fase de artilharia para determinar se o projétil continua a se mover em direção ao alvo; você não recebe quaisquer bônus de sistemas de computador ou ações por seus companheiros de tripulação de rodadas anteriores ou da rodada atual, mas você pode sofrer penalidades, como as da ação aprimorar contramedidas de um oficial de ciências inimigo (veja página 325). Se o resultado de um teste de artilharia para uma arma guiada for menor que a TM do alvo, o projétil da arma é destruído e removido do jogo. A TM de um alvo é determinada utilizando a seguinte fórmula.

TM = 10 + as graduações na perícia Pilotagem do piloto + o bônus de contramedidas defensivas da nave + modificador baseado no tamanho da nave + bônus e penalidades de ações e façanhas bem-sucedidas ou fracassadas

DANO

O combate no espaço pode ser altamente perigoso para a embarcação e sua tripulação. Quando uma nave espacial é danificada, sistemas críticos podem entrar em mau funcionamento ou desligar completamente, deixando seus passageiros sem eletricidade, gravidade ou mesmo ar. Tal dano também pode fazer uma nave espacial perder seus sistemas de sensores, propulsão e armas, o que poderia significar a derrota durante um engajamento ativo.

Quando um artilheiro acerta um ataque, ele rola o dano causado pela arma que está utilizando e determina qual quadrante da nave espacial alvo ele acerta. Os quadrantes de escudo de uma nave espacial são os mesmos que seus arcos de disparo (veja o diagrama na página 318). O dano é aplicado primeiro a quaisquer escudos que a nave espacial alvo possuir no quadrante atingido pelo ataque, exaurindo um número de Pontos de Escudo igual à quantidade de dano causado. Se os Pontos de Escudo desse quadrante alcançarem 0, esse escudo é inteiramente desativado e qualquer excesso de dano é aplicado aos Pontos de Casco da nave espacial alvo. Se a nave não possuir escudos ou se seus escudos nesse quadrante já tiverem sido desativados, aplique todo o dano diretamente aos Pontos de Casco do alvo.

Se uma nave espacial possuir um Limiar de Dano (veja página 292), qualquer ataque que fosse causar dano em seus Pontos de Casco igual ou menor que este Limiar de Dano falha em causar dano nos Pontos de Casco da nave. Se o dano for maior que

o Limiar de Dano, a quantidade total de dano é causada aos Pontos de Casco da nave.

Se uma nave for reduzida a 0 ou menos Pontos de Casco, ela é desativada e flutua em sua direção atual ou viaja à metade de sua velocidade até ser reparada, resgatada ou destruída. Tripulantes a bordo destas naves não estão imediatamente em perigo exceto se seu sistema de suporte de vida estiver avariado, mas eles podem eventualmente morrer de fome e sede se não tiverem uma forma de reparar a nave.

Se a qualquer momento uma nave sofrer dano que exceda o dobro de seus Pontos de Casco, ela é destruída e não pode ser reparada. Todos os sistemas param de funcionar e o casco é comprometido. A tripulação pode sobreviver inicialmente mas, sem proteção, eles não irão viver muito tempo.

Dano Crítico

Sistemas de naves espaciais podem sofrer dano crítico, fazendo com que fiquem menos funcionais e eventualmente parem de funcionar completamente.

Dano crítico é realizado sempre que o resultado de um teste de artilharia for um 20 natural no dado e o dano for causado ao casco da nave alvo. A margem de crítico é expandida para um 19 ou 20 natural no dado se a nave espacial alvo for sujeita a uma ação mirar sistema bem-sucedida de um oficial de ciências (veja página 324).

Dano crítico também é realizado sempre que o casco da nave espacial alvo sofrer dano que faça sua quantidade total de dano exceder seu Limiar de Crítico (veja página 292) ou um múltiplo desse limiar. Por exemplo, uma nave espacial com 100 Pontos de Casco e um Limiar de Crítico de 20 sofre dano crítico cada vez que a quantidade total de dano a seus Pontos de Casco exceder 20, 40, 60, 80 e 100 pontos (e assim por diante). Um ataque individual não precisa causar mais de 20 de dano para desferir dano crítico contra esta nave espacial; só é necessário que o ataque eleve o total de dano da nave espacial acima de um múltiplo de seu Limiar de Crítico.

Uma nave espacial pode sofrer dano crítico mesmo quando seu Pontos de Casco totais estiverem abaixo de 0.

Escudos

Uma nave espacial sofre dano crítico de um ataque somente se esse ataque causar dano aos Pontos de Casco da nave, mesmo que o resultado do teste de artilharia seja um 20 natural. Se o dano do ataque somente reduzir os Pontos de Escudo de uma nave espacial, nenhum dano crítico ocorre.

Efeito de Dano Crítico

Quando dano crítico é causado, o PJ atacante deve rolar na tabela abaixo para determinar aleatoriamente qual dos principais sistemas da nave espacial alvo ele atinge; esse sistema ganha a condição dano crítico (veja abaixo), com o efeito listado na tabela. Se o sistema não estiver atualmente danificado criticamente, ele ganha a condição falhando. Se ele for danificado criticamente mais uma vez, sua condição crítica muda em um passo de severidade (falhando se torna mau funcionamento, mau funcionamento se torna avariado). Estas condições e seus efeitos nas ações da tripulação são explicados em Condições de Dano Crítico.

Para determinar qual sistema é afetado, role um d% e consulte a tabela abaixo. Se um sistema já tem a condição avariado (ou no caso de uma matriz de arma, se todos os arcos de armas tiverem a condição avariado), aplique seu dano crítico ao próximo sistema abaixo na tabela. Se chegar à parte de baixo da tabela, em vez disso cause dano a alguém da tripulação (conforme descrito abaixo).

D%	SISTEMA	EFEITO
1-10	Suporte de vida	Condição se aplica a todas as ações do capitão
11-30	Sensores	Condição se aplica a todas as ações do oficial de ciências
31-60	Matriz de armas	Determine aleatoriamente um arco contendo armas; condição se aplica a todas as ações do artilheiro usando armas nesse arco (uma torreta conta como estando em todos os arcos)
61-80	Motores	Condição se aplica a todas as ações do piloto
81-100	Núcleo de energia	Condição se aplica a todas as ações do engenheiro, exceto corrigir e manter funcionando; um núcleo de energia em mau funcionamento ou avariado afeta ações de outros membros da tripulação (veja Condições de Dano Crítico abaixo)

Dano na Tripulação

Se o núcleo de uma nave espacial tiver a condições avariado e mais dano crítico for causado ao núcleo, nenhuma condição de dano crítico é aplicada à nave. Em vez disso, um dos tripulantes (determinado aleatoriamente) é ferido, sofrendo uma quantidade de dano de Pontos de Vida igual ao dano de Pontos de Casco causado pelo ataque (sem o aumento por armas de naves espaciais contra alvos humanoides; veja Atirando Atirando com Naves na página 292). Esse membro da tripulação pode tentar uma jogada de Reflexos CD 20 para sofrer somente metade do dano.

Condições de Dano Crítico

A seguir são apresentadas as condições de dano crítico e seus efeitos, ordenadas por seriedade. Estes efeitos se aplicam primariamente a combate de naves espaciais e raramente impactam o jogo fora de combate (motores avariados ainda podem ser utilizados para levar uma nave espacial a um local seguro para reparo, por exemplo – embora o MJ possa determinar que isso leva mais tempo que o normal).

Falhando

Um sistema falhando não está operando em seu desempenho máximo. Ações da tripulação envolvendo o sistema (exceto as ações corrigir e manter funcionando de um engenheiro; veja página 324) sofrem –2 de penalidade.

Mau Funcionamento

Um sistema em mau funcionamento é difícil de controlar. Ações da tripulação envolvendo o sistema (exceto as ações corrigir e manter funcionando de um engenheiro; veja página 324) sofrem –4 de penalidade. Ainda, membros da tripulação não podem realizar ações de impelir (veja página 322) utilizando esse sistema. Se o núcleo de energia estiver em mau funcionamento, todas as ações a bordo da nave espacial que não envolvam o núcleo de energia sofrem –2 de penalidade; esta penalidade se acumula com as penalidades de condições de dano crítico afetando outros sistemas.

Avariado

Um sistema avariado está minimamente funcional. Ações da tripulação envolvendo o sistema (exceto as ações corrigir e manter funcionando de um engenheiro e ações menores da tripulação; veja páginas 324 e 326) falham automaticamente. Se o núcleo de energia estiver avariado, todas as ações da tripulação a bordo da nave espacial que não envolvam o núcleo de energia sofrem –4 de penalidade; esta penalidade se acumula com as penalidades de condições de dano crítico afetando outros sistemas.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

OUTRAS AÇÕES EM COMBATE DE NAVES

Embora sua função determine quais ações você pode realizar durante um encontro de combate de naves espaciais, ocasionalmente você pode querer executar outro tipo de ação, como conjurar uma magia ou usar uma característica de classe. O MJ tem a palavra final sobre que tipo de ações regulares você pode realizar, mas geralmente, você pode realizar somente uma ação de movimento ou padrão em uma única rodada, e pode realizar somente uma ação menor de tripulação (veja página 326) durante essa rodada. Você não é considerado adjacente a qualquer um de seus aliados durante um combate de naves espaciais, portanto, o MJ também pode decidir que você precisa gastar uma rodada adicional para se aproximar o suficiente de um aliado para afetá-lo com uma habilidade ou magia. Qualquer ação deste tipo é resolvida no começo da rodada, antes da fase de engenharia.

Restaurando Escudos e Reparando Dano

Quando um combate de naves espaciais termina, os membros da tripulação podem reparar dano causado a sua nave espacial, desde que ela não tenha sido destruída e eles não tenham sido capturados! Escudos regeneram Pontos de Escudo a uma determinada velocidade (dependendo do tipo de escudo; veja página 300) enquanto o núcleo de energia da nave espacial não estiver avariado. Você pode dobrar esta velocidade de recarga por 10 minutos gastando 1 minuto e obtendo sucesso em um teste de Engenharia (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave espacial). Quaisquer penalidades de condições de dano crítico se aplicam a este teste.

Você pode remover a condição de dano crítico de um sistema gastando 10 minutos e obtendo sucesso em um teste de Engenharia. A CD depende da severidade da condição (CD 15 para falhando, CD 20 para mau funcionamento e CD 25 para avariado). O sistema não estará mais criticamente danificado (ele não possui condições de dano crítico) e pode funcionar normalmente.

Reparar dano ao casco (recuperando Pontos de Casco perdidos) é mais difícil. Você primeiro deve parar a nave espacial completamente, normalmente em um local seguro (por exemplo, um mundo com uma atmosfera que não seja hostil ou uma doca em uma estação espacial), e o personagem ou personagens fazendo o reparo devem ter acesso ao exterior do casco. Na maioria dos Mundos do Pacto, a tripulação pode pagar mecânicos para repararem a nave espacial; o custo e tempo necessário depende do MJ. Se a tripulação estiver em seu próprio território desconhecido, ela ainda pode reparar o casco da nave espacial. Fazer isto custa 10 BPUs (veja página 232) por ponto de dano a ser reparado e requer 5 horas de trabalho independentemente do número de pontos reparados. Um personagem que obtiver sucesso em um teste de Engenharia (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave espacial) pode cortar o custo ou o tempo pela metade. Para cada 10 pontos em que ele exceder a CD, ele pode reduzir um destes fatores pela metade (ou pela metade novamente), até um mínimo de 1 PBU por ponto de dano e 1 hora. Qualquer número de aliados pode usar a ação prestar auxílio (veja página 133) para ajudar neste teste de Engenharia. Fracassar no teste para reduzir o tempo ou custo em vez disso aumenta o custo em 6 BPUs por ponto de dano.

AÇÕES DA TRIPULAÇÃO

Conforme um combate de naves espaciais progride, os vários membros da tripulação a bordo de cada embarcação podem realizar ações que suas funções permitirem.

Ações

Você pode realizar uma ação (geralmente definida por sua função) por rodada de combate de naves espaciais. Certas ações exigem um nível mínimo de personagem ou um determinado número de graduações em uma perícia. Assume-se que PdMs tripulantes possuem um número de graduações na perícia apropriada igual ao ranque da nave espacial. Características de classe e itens afetam ações da tripulação somente se especificamente detalhado na característica de classe ou item, ou quando a característica de classe concede bônus ou permite rerrolagens com a perícia relevante sendo utilizada como parte do combate de naves espaciais. Se o ranque de uma nave espacial for menor que 1, trate como 1 para este propósito.

Impelir

Ações de impelir (indicado no título da ação) são difíceis de executar mas podem render grandes resultados. Você não pode realizar uma ação de impelir se o sistema necessário estiver em mau funcionamento ou avariado (como notado em Condições de Dano Crítico na página 321).

Trocando Funções

Você pode trocar de função (ou assumir uma função se ainda não tiver uma), mas esta troca deve ocorrer no começo de uma rodada antes da fase de engenharia. Você pode assumir a função de capitão ou piloto somente se essa função estiver vaga (ou se o personagem nessa função estiver incapaz de realizar ações).

Determinação em Combates de Naves Espaciais

Conforme sua perícia em combate aumenta, você ganha determinação extra que pode ajudar com ações de tripulação de níveis altos. No 8º nível e novamente no 16º nível, você ganha 1 Ponto de Determinação no início de qualquer encontro de combate de naves espaciais. Estes pontos podem exceder sua reserva normal de Pontos de Determinação; pontos não gastos ganhos desta maneira são perdidos ao final do encontro.

Ações de Artilheiro

Como um artilheiro, você pode realizar qualquer uma das ações a seguir, dependendo de seu nível de personagem. Estas ações podem ser realizadas somente durante a fase de artilharia. Embora cada uma das armas da nave espacial possam ser disparadas somente uma vez por rodada, vários artilheiros podem realizar ações para disparar armas diferentes em uma mesma rodada. Ações que permitam que você dispare armas de uma nave espacial utilizam as regras de ataque na página 320.

Atirar (Fase de Artilharia)

Você pode disparar uma das armas de sua nave espacial. Se usar uma arma de torreta, você pode mirar um nave em qualquer arco.

Disparar à Vontade (Fase de Artilharia, Impelir)

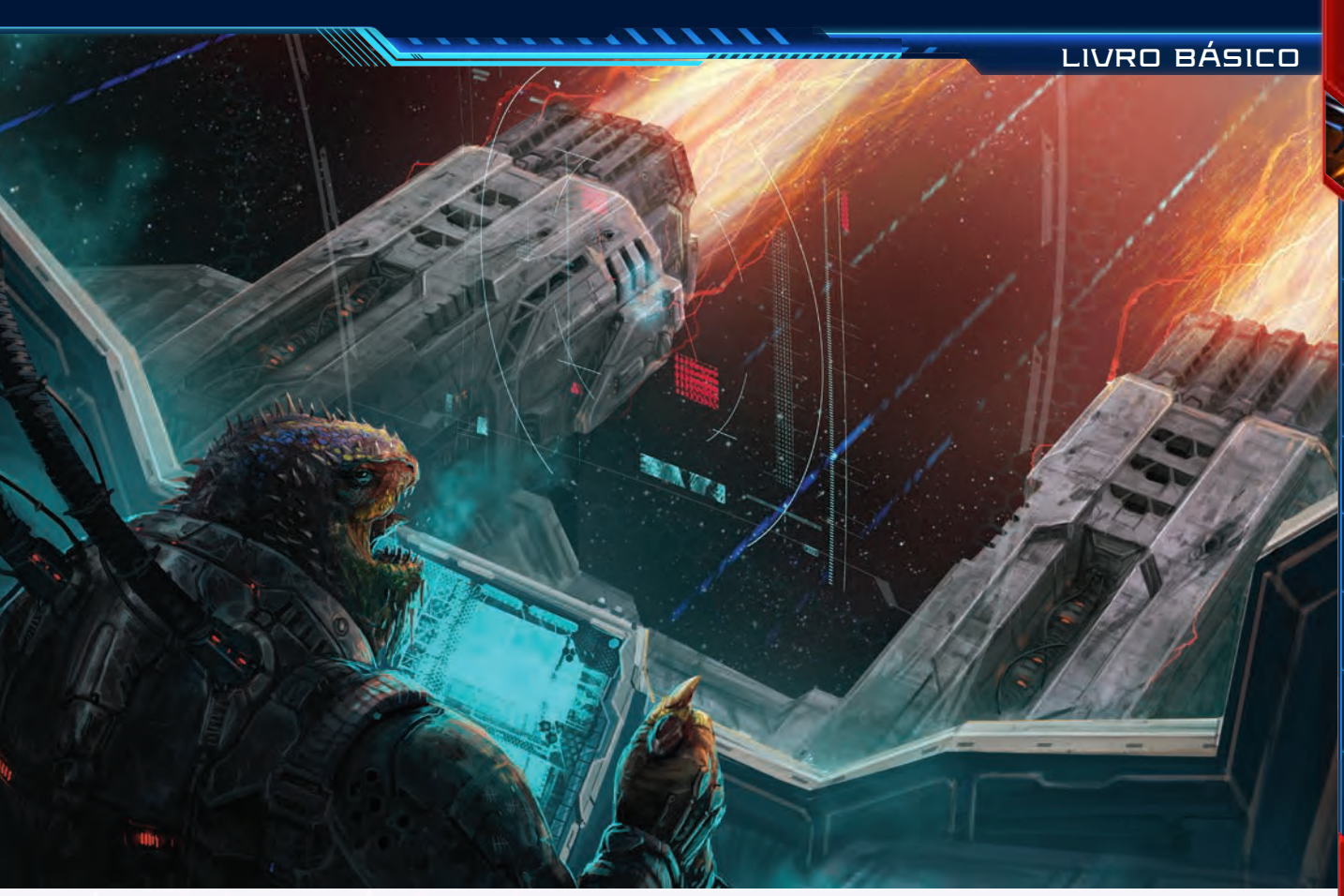
Você pode disparar quaisquer duas armas de sua nave espacial, independentemente de seus arcos. Cada ataque é realizado com –4 de penalidade.

Saraivar (Fase de Artilharia, Impelir)

No 6º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para disparar todas as armas da nave espacial montadas em um arco (incluindo armas montadas em torretas). Cada arma pode mirar em qualquer nave nesse arco. Todos estes ataques são realizados com –2 de penalidade.

Mirar Precisamente (Fase de Artilharia, Impelir)

No 12º nível, você pode executar um ataque muito preciso gastando 1 Ponto de Determinação e disparando uma arma de sua nave espacial em um único alvo. Se o ataque acertar e os escudos da nave inimiga nesse quadrante estiverem desativados



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

antes de seu ataque, você causa dano crítico a um sistema aleatório. Se o ataque fosse normalmente causar dano crítico, o dano critico normal também se aplica (significando que seu ataque poderia potencialmente causar dano crítico várias vezes; determine qual sistema é danificado normalmente cada vez).

Ações de Capitão

Como um capitão, você pode realizar qualquer uma das ações a seguir, dependendo de seu nível de personagem, durante qualquer fase do combate.

Encorajar (Qualquer Fase)

Você pode encorajar outro membro da tripulação para lhe dar um bônus em sua ação. Isto funciona como prestar auxílio (veja página 133), concedendo +2 de bônus ao teste requerido por uma ação da tripulação se você obtiver sucesso em um teste de CD 10 utilizando a mesma perícia. Alternativamente, você pode conceder este mesmo bônus ao obter sucesso em um teste de Diplomacia CD 15. Você não pode encorajar a si mesmo.

Exigir (Qualquer Fase)

Você pode exigir que um membro da tripulação tente melhorar sua performance. Você concede +4 de bônus a um teste específico ao obter sucesso em um teste de Intimidação (CD = 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Você deve usar esta ação antes do teste associado ser rolado e pode conceder este bônus a um mesmo personagem somente uma vez por combate. Exigir pode resultar em consequências negativas se usada em PdMs e você não pode exigir a si próprio.

Provocar (Qualquer Fase, Impelir)

Você pode usar os sistemas de comunicação para transmitir uma mensagem provocativa à embarcação inimiga. Você seleciona uma nave inimiga e uma fase do combate (engenharia, leme ou artilharia) e então faz um teste de Blefe ou Intimidação (CD = 15 + 1,5 × o ranque da nave espacial inimiga). Se for bem-sucedido, cada personagem inimigo agindo durante a fase selecionada sofre –2 de penalidade em todos os testes por 1d4 rodadas; a penalidade aumenta para –4 se o teste do inimigo for realizado como parte de uma ação de impelir. Uma vez usada contra uma nave espacial inimiga, independentemente do resultado, provocar não pode ser usado novamente contra essa nave espacial durante o mesmo combate.

Ordenar (Qualquer Fase, Impelir)

No 6º nível, você pode conceder uma ação adicional a um membro da tripulação gastando 1 Ponto de Determinação e obtendo sucesso em um teste de perícia difícil no começo da fase à qual o membro da tripulação normalmente agiria. O tipo do teste depende da função do membro da tripulação tido como alvo: um teste de artilharia (veja página 320) para um artilheiro, um teste de Computação para um oficial de ciências, um teste de Engenharia para um engenheiro e um teste de Pilotagem para um piloto. A CD deste teste é igual a 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial. Se o teste for bem-sucedido, o membro da tripulação pode realizar duas ações em sua função nesta rodada (ambas quando ele agiria normalmente), mas ele não pode realizar a mesma ação duas vezes. Você não pode dar ordens a si mesmo.

Discurso Comovente (Qualquer Fase)

No 12º nível, você pode gastar 1 Ponto de Determinação e usar sua ação para proferir à tripulação um discurso comovente durante uma fase do combate com um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD = 20 + 1,5 x o ranque de sua nave espacial). Pelo restante dessa fase, quando estiverem executando ações da tripulação, seus aliados podem rolar duas vezes e selecionar o melhor resultado.

Ações de Engenheiro

Como um engenheiro, você pode realizar qualquer uma das ações a seguir, dependendo de suas graduações na perícia Engenharia. Estas ações podem ser realizadas somente durante a fase de engenharia. Exceto se especificado o contrário, cada ação pode ser executada somente uma vez por rodada, não importa quantos engenheiros estejam na nave espacial.

Corrigir (Fase de Engenharia)

Você pode corrigir um sistema para reduzir os efeitos de uma condição de dano crítico. O número de ações e a CD do teste de Engenharia requerido para corrigir um sistema depende de quão mal o sistema está danificado, conforme indicado na tabela abaixo. Vários engenheiros podem unir suas ações em uma mesma rodada para efetuarem reparos mais rapidamente, mas cada engenheiro deve obter sucesso em seu teste de Engenharia para contribuir com sua ação para corrigir. O número de ações requeridas pode ser reduzido em 1 (até um mínimo de 1 ação) aumentando a CD em 5. Se você obtiver sucesso neste teste, a severidade do dano crítico não é alterada, mas é tratada como um passo menos severo pelo restante do combate, até que 1 hora tenha se passado, ou até que o sistema sofra dano crítico novamente (o que remove a correção e aplica a nova severidade). Esta ação pode ser realizada mais de uma vez por rodada, e este teste não é modificado por qualquer dano crítico ao núcleo.

CONDIÇÃO DE DANO CRÍTICO	AÇÕES PARA CORRIGIR	CD
Falhando	1	10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial
Mau funcionamento	2	15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial
Avariado	3	20 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial

Desviar (Fase de Engenharia)

Você pode desviar energia auxiliar para um dos sistemas de sua nave espacial, lhe dando um impulso. Isto requer um teste bem-sucedido de Engenharia (CD = 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial) e os resultados dependem de para onde você decide enviar esta energia extra. Se enviá-la para os motores, a velocidade de sua nave espacial aumenta em 2 esta rodada. Se enviá-la para o equipamento científico, todos os oficiais de ciências recebe +2 de bônus em suas ações de tripulação esta rodada. Se enviá-la para as armas da nave espacial, trate cada dado de dano que rolar 1 nesta rodada como se tivesse rolado um 2 em vez disso. Se enviá-la para os escudos, restaure uma quantidade de Pontos de Escudo igual a 5% da classificação de UNE do núcleo de energia da nave espacial (veja página 296), até o valor máximo dos escudos. Você pode distribuir os Pontos de Escudo restaurados entre os quatro quadrantes de escudo conforme achar adequado.

Manter Funcionando (Fase de Engenharia)

Você pode manter um sistema funcionando corrigindo e modificando-o constantemente. Se obtiver sucesso em um teste de Engenharia (CD = 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial), você pode selecionar um sistema; esse sistema é tratado como se sua condição de dano crítico fosse dois passos menos severa pelo resto da rodada (avariado se torna falhando e um sistema em mau funcionamento ou falhando funciona como se não tivesse sofrido dano crítico). Este teste não é modificado por penalidades devido a dano crítico no núcleo de energia.

Superenergizar (Fase de Engenharia, Impelir)

Se tiver pelo menos 6 graduações em Engenharia, você pode gastar 1 Ponto de Determinação e fazer um teste de Engenharia (CD = 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial) para tirar mais dos sistemas de sua nave. Se for bem-sucedido, isto funciona como a ação desviar, mas você pode enviar energia extra a quaisquer três sistemas listados naquela ação. Esta ação e a ação desviar não podem ser realizadas na mesma rodada.

Consertar Rapidamente (Fase de Engenharia)

Se tiver pelo menos 12 graduações em Engenharia, você tentar reparar um sistema rapidamente gastando 1 Ponto de Determinação e fazendo um teste de Engenharia (CD = 20 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial). Se for bem-sucedido, você remove a condição de dano crítico de um sistema por 1 hora (permitindo que ele funcione como se não tivesse sofrido dano crítico), sendo que após este tempo ele deve ser reparado normalmente.

Ações de Oficial de Ciências

Como um oficial de ciências, você pode realizar qualquer uma das ações a seguir, dependendo de suas graduações na perícia Computação. Estas ações podem ser realizadas somente durante a fase do leme.

Balancear (Fase do Leme)

Você pode balancear os escudos, redirecionando energia de um quadrante para proteger outro. Com um teste bem-sucedido de Computação (CD = 10 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial), você pode deslocar Pontos de Escudo (PE) do escudo de um quadrante para o escudo de outro quadrante, incluindo para escudos desativados (após rebalancear, cada escudo deve ter pelo menos 10% do total de PE atuais). Alternativamente, você pode adicionar até os PE de todos os escudos remanescentes e distribuí-los uniformemente a todos os quatro quadrantes, colocando quaisquer PE em excesso no quadrante da proa.

Escanear (Fase do Leme)

Você pode escanear uma nave espacial com seus sensores para aprender informações sobre ela. Esta ação requer que sua nave espacial possua sensores (veja página 301). Você deve fazer um teste de Computação, aplicando quaisquer modificadores dos sensores da nave espacial. Você pode fazer este teste destreinado. A CD para este teste é igual a 5 + 1,5 × o ranque da nave espacial sendo escaneada + o bônus das contramedidas defensivas dela (veja página 299). Se obtiver sucesso neste teste, você aprende a primeira parte desconhecida de informação na lista a seguir. Para cada 5 em que exceder o teste, você aprende outra parte desconhecida de informação. Testes subsequentes revelam novas partes de informações, continuando abaixo nesta lista.

1. **Informação Básica:** Complemento de tripulação viva e classificação, tamanho, velocidade e manobrabilidade da nave.
2. **Defesas:** CA, TM, Pontos de Casco totais e atuais, Pontos de Escudo totais e atuais em cada quadrante, e valor de UNE do núcleo.
3. **Arma:** Informação sobre uma arma, incluindo seu arco de disparo e o dano que ela causa, iniciando com a arma que usa a maior quantidade de UNE. Repita esta entrada até que todas as armas da nave espacial tenham sido reveladas.
4. **Carga:** Informação sobre como os compartimentos de carga da nave espacial são alocados e qualquer carga que a nave espacial possa estar carregando.
5. **Outro:** Quaisquer estatísticas remanescentes da nave.

Mirar Sistema (Fase do Leme, Impelir)

Você pode utilizar os sensores de sua nave espacial para mirar em um sistema específico em uma nave espacial inimiga. Esta ação requer que sua nave tenha sensores. Você deve fazer um teste de

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Computação, aplicando quaisquer modificadores dos sensores da nave. A CD é igual a 5 + 1,5 × o ranque da nave espacial inimiga + o bônus de contramedidas defensivas dela (veja página 299). O próximo ataque realizado por sua nave espacial que atingir a nave inimiga causa um acerto crítico em uma rolagem 19 ou 20 natural. Se esse ataque causar dano crítico, ele afeta o sistema escolhido. Para qualquer outro dano crítico do ataque, determina qual sistema é afetado de forma aleatória normalmente. Os sensores de sua nave espacial podem mirar somente um sistema em uma nave espacial inimiga específica de cada vez, embora esta ação possa ser usada para mirar simultaneamente em sistemas de várias naves espaciais.

Travar Mira (Fase do Leme, Impelir)

Se tiver pelo menos 6 graduações em Computação, você pode travar o sistema de mira de sua nave espacial em uma embarcação inimiga. Você deve gastar 1 Ponto de Determinação e fazer um teste de Computação. A CD é igual a 5 + 1,5 × o ranque da nave espacial alvo + o bônus de contramedidas defensivas dela (veja página 299). Se obtiver sucesso, os artilheiros de sua nave espacial recebem +2 de bônus em testes de artilharia contra o alvo pelo restante da rodada. Esta ação pode ser realizada somente uma vez por rodada.

Aprimorar Contramedidas (Fase do Leme)

Se tiver pelo menos 12 graduações em Computação, você pode tentar frustrar matrizes e projéteis inimigos disparados em sua direção gastando 1 Ponto de Determinação e fazendo um teste de Computação. A CD é igual a 5 + 1,5 × o ranque da nave espacial alvo + o bônus de contramedidas defensivas dela (veja página 299). Se for bem-sucedido, artilheiros a bordo da nave espacial alvo devem rolar testes de artilharia duas vezes e selecionar o pior resultado durante esta rodada (incluindo testes para armas guiadas).

Ações de Piloto

Como um piloto, você pode realizar qualquer uma das ações a seguir, dependendo de suas graduações na perícia Pilotagem. Estas ações podem ser realizadas somente durante a fase do leme.

Manobrar (Fase do Leme)

Você move sua nave espacial até sua velocidade. Você também pode fazer um teste de Pilotagem (CD = 15 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial) para reduzir a distância entre curvas de sua nave espacial em 1 (até um mínimo de 0).

Realizar Façanha (Fase do Leme, Impelir)

Você pode tentar qualquer uma das façanhas descritas nas páginas 319 e 320. As CDs dos testes de Pilotagem requeridos e os resultados de sucessos ou fracassos são descritos na descrição de cada façanha.

Voar (Fase do Leme)

Você move sua nave espacial até sua velocidade e pode fazer curvas permitidas por sua manobrabilidade. Isto não requer um teste de perícia.

Força Total (Fase do Leme, Impelir)

Se tiver pelo menos 6 graduações em Pilotagem, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para mover sua nave espacial até 1,5 vezes sua velocidade. Você pode fazer curvas durante este movimento, mas adiciona 2 à distância entre curvas de sua nave espacial.

Aposta Ousada (Fase do Leme)

Se tiver pelo menos 12 graduações em Pilotagem, você pode gastar 1 Ponto de Determinação e fazer um teste de Pilotagem (CD = 20 + 1,5 × o ranque de sua nave espacial) para realizar manobras complexas. Você pode mover sua nave espacial até sua velocidade, tratando a distância entre curvas como se fossem 2 menores (mínimo 0). Você também pode voar através de hexágonos ocupados por embarcações inimigas sem provocar

TELEPORTANDO ENTRE NAVES ESPACIAIS

Naves espaciais em combate estão em movimento constante, portanto é impossível que um PJ conjure uma magia com o descritor de teleportação para viajar entre embarcações. Mesmo se um conjurador tiver visto o interior da nave espacial alvo, as velocidades relativas entre duas embarcações em movimento significam que o destino mudou de lugar antes da conjuração da magia ser completada. PJs podem teleportar somente entre naves espaciais imóveis.

ataques livres. Ao final do movimento de sua nave espacial, você pode girar sua nave para ficar em qualquer direção. Se falhar no teste, em vez disso você se move como se tivesse realizar a ação voar (mas ainda perde o Ponto de Determinação).

Ações Menores da Tripulação

Ações menores da tripulação são ações auxiliadas por computador que permitem que uma nave espacial funcione de maneira limitada se ela não possuir a tripulação necessária para preencher todas as funções (por exemplo, um tripulante solitário a bordo de uma nave espacial Minúscula deve sempre ser o piloto, mas ele pode precisar disparar uma das armas da embarcação em uma emergência). Você pode realizar uma ação menor da tripulação independentemente de sua função atual, mas somente se não executar nenhuma outra ação esta rodada para a função associada com essa ação menor da tripulação. Uma ação menor da tripulação pode ser executada somente uma vez por rodada e não conta como sua ação.

Atirar de Relance (Fase de Artilharia, Menor)

Você pode disparar uma das armas de sua nave espacial com –2 de penalidade no teste de artilharia. Você pode realizar esta ação somente se nenhuma outra ação de artilheiro tiver sido realizada durante a fase de artilharia (incluindo atirar de relance).

Planar (Fase do Leme, Menor)

Você move a nave espacial até metade de sua velocidade normal. A nave espacial pode fazer curvas durante este movimento, mas a distância da nave espacial entre curvas aumenta em 2. Você pode adicionar suas graduações na perícia Pilotagem à CA e TM da nave espacial para esta rodada. Você pode realizar esta ação somente se nenhuma outra ação de piloto tiver sido realizada durante a fase do leme (incluindo planar).

PROJETANDO ENCONTROS DE NAVES ESPACIAIS

Desde um simples conflito contra piratas a uma batalha contra uma frota massiva, projetar um combate de naves espaciais divertido e desafiado requer planejamento e cuidado por parte do MJ. Uma tripulação de PJs não pode simplesmente gastar todos seus créditos ganhos atualizando sua nave espacial entre encontros assim como eles fariam com equipamentos comuns. Além disso, frequentemente devido às circunstâncias da história, os personagens podem se encontrar em uma nave que é significativamente mais ou menos poderosa que o Nível Médio do Grupo possa indicar. O MJ precisa levar estes fatores em consideração quando estiver decidindo qual tipo de inimigos os PJs irão encarar.

Desafio

Combate entre naves espaciais de ranques iguais são mais emparelhados do que uma luta entre PJs e oponentes de mesmo ND. Geralmente, há somente uma nave de PJs no combate, contendo o grupo inteiro. Isto significa que se a batalha for perdida, os PJs podem ser capturados ou morrer. Como resultado, combates de naves espaciais onde PJs encaram uma nave de mesmo ranque e capacidade são muito difíceis. A maioria dos encontros deve ser contra naves de um ranque inferior. Use a tabela a seguir como diretriz.

DIFICULDADE	RANQUE DA NAVE ESPACIAL INIMIGA
Fácil	Ranque da nave espacial dos PJs –3
Mediano	Ranque da nave espacial dos PJs –2
Desafiador	Ranque da nave espacial dos PJs –1
Difícil	Ranque da nave espacial dos PJs
Épico	Ranque da nave espacial dos PJs +1

Múltiplas Naves

Se os PJs tiverem mais de uma nave espacial, use o ranque mais alto entre os ranques das naves como base e adicione 1 a este valor para cada nave espacial adicional com pelo menos 2 ranques a menos que essa nave espacial, se nenhuma estiver a 2 ranques, some os ranques de todas as naves espaciais adicionais e some 1 ao valor base se o total foi igual ou exceder o ranque da nave espacial base. Use este valor modificado quando estiver determinando a dificuldade do encontro.

Se houver várias naves espaciais inimigas, trate cada par de naves espaciais inimigas do mesmo ranque como uma única nave espacial do ranque do par + 2 (e cada trio como uma única nave espacial do ranque do trio + 3). Se houver várias naves de ranques diferentes, utilize a fórmula para várias naves de PJs para determinar a dificuldade final. Por exemplo, se o inimigo consiste de três naves espaciais de ranque 1, uma nave espacial de ranque 4 e uma nave espacial de ranque 7, o resultado final deve ser um desafio de ranque 8.

Nível da Tripulação

A maioria dos encontros de combates de naves espaciais são entre personagens de níveis e perícias próximos, independentemente do ranque das naves espaciais que eles estão a bordo. Se houver uma grande discrepância de níveis entre os combatentes, ajuste a dificuldade do encontro para cima ou para baixo para compensar. Em qualquer caso, combates entre tripulantes com mais de 4 níveis de diferença devem ser evitados.

Em geral, as graduações de perícia de um PdM tripulante são iguais ao ND do PdM ou ao ranque da nave espacial inimiga (mínimo 1). Para determina os modificadores de perícia de um PdM tripulante, primeiro decida se o PdM masterizou a perícia ou é simplesmente bom nela. Geralmente, um membro da tripulação será mestre em uma perícia; o resto da tripulação serão bons na perícia. O modificador para uma perícia masterizada é igual a 9 + 1,5 × as graduações do PdM na perícia. O modificador para uma perícia boa é igual a 4 + 1,5× as graduações do PDM na perícia.

Alternativamente, você pode determinar as graduações e modificadores de perícias de um PdM utilizando os modificadores de perícias masterizadas e boas para no gráfico para combatentes das regras de construção de monstros em *Starfinder Arquivo Alienígena*. Obviamente, se tiver o bloco de estatísticas completo dos PdMs tripulantes, você deve utilizar suas graduações e modificadores reais das perícias.

Experiência para Combate de Naves Espaciais

PJs devem ganhar pontos de experiência (XP) por derrotar naves inimigas. Para premiar com XP, compare a dificuldade do encontro (veja Desafio acima) à Tabela 11-1: Dificuldade do Encontro na página 390 para encontrar o Nível de Desafio equivalente ao encontro. Veja o valor para esse ND na Tabela 11-3: Premiação de Pontos de Experiência (também na página 390) para encontrar a premiação de XP do grupo para o encontro.

Por exemplo, suponha que os PJs possuam um Nível Médio do Grupo (NMG) de 10 e estejam voando em uma nave espacial de ranque 10. Eles encontram e derrotam uma nave espacial inimiga de ranque 9. Como o ranque da nave espacial inimiga é igual ao ranque da nave espacial dos PJs –1, este foi um encontro desafiador. Observando na Tabela 11–1: Dificuldade do Encontro, um encontro desafiador possui uma ND equivalente ao NMG +1, fazendo dele um encontro de ND 11. Os PJs devem ganhar 12.800 XP no total pelo encontro.

EXEMPLO DE COMBATE DE NAVES ESPACIAIS

A Mestre de Jogo Cristal está narrando para um grupo de cinco jogadores. Linda está jogando com **Rose-5**, uma androide mecânica e engenheira da nave; Adam está jogando com **Convulso**, um shirren operativo cujos reflexos fazem dele o piloto perfeito; Jéssica está jogando com **Elidu**, uma humana emissária e capitã da nave; Chris está jogando com **Koranwa**, um kasatha místico e o oficial de ciências da nave; e LJ está jogando com **Wothar**, um anão soldado que atua como o artilheiro da nave. A bordo de sua nave espacial, a Ametista (uma nave espacial de estilo Ventura Kevolari; veja página 311), eles acabaram de sair da Deriva e se depararam com uma Necroplanadora da Frota-Cadáver (veja página 306) se aproximando deles.

Convulso
Elidu
Koranwa
Rose-5
Wothar

MJ A Necroplanadora está 15 hexágonos atrás de vocês mas, com seu formato esguio, parece que ela vai cobrir a distância com facilidade. Sua nave espacial está atualmente virada na direção contrária a ela. Nós começamos a primeira rodada com a fase de engenharia.

Rose-5: Já que nossos escudos estão em força total e nada está quebrado ainda, eu uso a ação desviar para impulsionar nossas armas.

Como a nave espacial dos PJs é ranque 1, a CD do teste de Engenharia para executar esta ação é 17. Rose-5 rola um d20 e soma seu modificador de +7 ao resultado, conseguindo um total de 20. Um sucesso! Se qualquer das armas da Ametista acertar nesta rodada, quaisquer 1s rolados no dado de dano serão tratados como 2s.

MJ A próxima fase é a do leme. Por favor faça um teste de Pilotagem para sua nave, enquanto eu faço um para a Necroplanadora.

A MJ consegue um total de 13 para o piloto da Necroplanadora, enquanto Convulso consegue um total de 18.

MJ Como a Necroplanadora conseguiu um resultado menor, ele se move primeiro. Acho que ele vai somente se aproximar, utilizando a ação voar e sua velocidade de 12. A Necroplanadora agora está a 3 hexágonos atrás da Ametista.

Convulso: Bem, isso é muito próximo. Eu poderia tentar manobras evasivas, mas vou manter o cadáver voador ao alcance.

Koranwa: Antes de você fazer isso, me deixe tentar mirar em seus motores. Talvez nós possamos atrasá-lo um pouco.

Koranwa realizar a ação mirar sistema. A MJ informa a ele que com o bônus das contramedidas defensivas da Necroplanadora (+3), a CD é 19 (mesmo que a Necroplanadora seja uma nave espacial de ranque 1/2, um mínimo de 1 é adicionado à CD para o ranque do alvo). Infelizmente, Koranwa rola mal: mesmo com seus +7 de bônus, seu resultado é somente um 11.

Koranwa: Estas naves esqueléticas são muito estranhas. Não consigo nem dizer onde os motores estão!

Convulso: Sem problemas. Agora é o momento pra minha manobra extravagante. Estabilizadores? Deixa comigo.

Convulso tenta a façanha evadir e, já que a CD é somente 12, eles obtêm um sucesso facilmente com seus +8 de bônus. A Ametista recebe +2 de bônus na CA e TM até o início da próxima rodada. Convulso também vira a nave espacial, portanto ela está quase do lado estibordo do inimigo.

MJ A fase de artilharia é a próxima. Você conseguiu manobrar a Ametista de forma que vocês estão fora do arco de disparo da proa da Necroplanadora, mas ela pode usar seu girolaser para disparar em um arco adjacente com uma penalidade. Vamos ver como isso acontece.

O piloto da Necroplanadora deve realizar a ação inferior atirar de relance para disparar, com a penalidade da arma de arco amplo. Com um modificador final para o teste de artilharia de +1, a MJ não tem muita esperança em acertar. Ela está bastante cética, e rola um total de 9 – insuficiente para atingir a CA 16 da Ametista (incluindo o bônus da façanha evadir).

Wothar: Mas nosso lança-mísseis está em uma torreta, então ele pode disparar em qualquer arco! Certo, vamos deixar esta coisa morta mais morta ainda!

Elidu: Um segundo, deixa eu lhe dizer algumas palavras de inspiração com a ação encorajar. Rã-rã. "Vamos deixar esta coisa morta mais morta ainda!"

Elidu não é tão bom em artilharia, então ela faz um teste de Diplomacia CD 15 esperando conceder um bônus para Wothar. Rolando um 12 e somando seus +7 de bônus, ela obtém sucesso. O artilheiro recebe +2 de bônus em seu próximo teste.

Wothar: Realmente inspirador, capitã.

O míssil altamente explosivo da Ametista é uma arma guiada, portanto Wothar mira contra a TM da Necroplanadora com seu teste de artilharia. Com a ajuda da capitã, ele possui um modificador para o teste de artilharia de +6. Ele rola um 16, portanto seu resultado é 22. A MJ o informa que ele acertou! Wothar então rola 4d8 para o dano, conseguindo um 1, um 3 e dois 5s. Graças a Rose-5, esse 1 conta como um 2, fazendo o dano total ser 15. Olhando a posição relativa das embarcações, este dano é aplicado ao quadrante de estibordo da Necroplanadora, exaurindo seus 2 Pontos de Escudo. Os 13 de dano remanescentes são aplicados diretamente a seu casco. O Limiar de Crítico da Necroplanadora é 6, portanto a nave sofre dois efeitos de dano crítico! A MJ rola um d% duas vezes, conseguindo um 9 e um 86, significando que tanto o suporte de vida quanto o núcleo de energia da Necroplanadora estão falhando agora.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MAGIAS

10

MAGIA

Embora tecnologia e magia estejam quase inextricavelmente entrelaçadas no Starfinder RPG, ainda assim a magia funciona por regras específicas que têm pouca relação com as máquinas. Este capítulo apresenta o processo de conjurar uma magia, detalha como anular e combinar efeitos mágicos, descreve como habilidades especiais funcionam, define cada elemento mecânico listado nas descrições das magias de Starfinder e inclui as descrições dessas magias, que começam na página 340.

CONJURANDO MAGIAS

Quando seu personagem de Starfinder conjura uma magia, ele está aproveitando a energia mágica latente que permeia o universo para realizar efeitos específicos e medidos. Esteja você jogando com um místico ou um tecnomante ou um personagem que ganhou a capacidade de manipular energias mágicas através de outros meios mais incomuns, conjurar uma magia no Starfinder segue um processo básico, descrito abaixo. Conjurar uma magia sempre tem efeitos óbvios que são notáveis por criaturas próximas; não é possível conjurar uma magia discretamente. Para obter informações sobre conjurar uma magia como uma habilidade similar a magia, veja Habilidades Similares a Magia na página 262.

Escolhendo uma Magia

O primeiro passo para conjurar uma magia é escolher qual magia conjurar. A seção Magias de sua classe descreve a lista de magias de classe em que você pode escolher, como determinar o número de magias que você conhece e em quais níveis pode aprender novas magias. Você também pode conhecer magias de uma fonte diferente, caso em que essa fonte fornece os detalhes que você precisa saber.

Quando conjura uma magia, você pode selecionar qualquer magia que conheça, desde que seja capaz de conjurar magias desse nível ou superior. Conjurar uma magia conta para seu limite diário de magias que você pode conjurar desse nível de magia (seus "espaços de magia"), mas pode conjurar a mesma magia novamente se não tiver atingido seu limite. Para mais informações sobre como escolher quais magias seu personagem pode acessar, veja a informação sobre magias de sua classe.

Nível de Magia, Nível de Conjurador e Espaços de Magia

Uma vez que tenha escolhido uma magia para conjurar, anote o nível da magia e, em seguida, determine o nível de conjurador em que você a conjurou. O nível de magia de uma magia (também conhecido como "nível de magia") define em qual nível de classe você pode conjurar a magia. No caso de magias de nível variável, o nível da magia determina os efeitos exatos da magia (veja Magias de Nível Variável abaixo). Por outro lado, o nível de conjurador no qual você conjura uma magia governa muitos aspectos de como a magia funciona, muitas vezes incluindo seu alcance e duração. As seções a seguir descrevem e diferenciam nível da magia e nível de conjurador.

Algumas das regras neste capítulo fazem referência a espaços de magia. O número de espaços de magia de qualquer nível que você possui é igual ao número de magias desse nível que você pode conjurar todos os dias (para detalhes sobre exatamente quando você recupera seus espaços de magia diários, veja Recuperando Habilidades e Magias de Uso Diário na página 262).

Quando as regras disserem que você deve ter um espaço de magia disponível, isso significa que você não pode ter conjurado todas as suas magias por dia daquele nível. Quando as regras disserem que você perde um espaço de magia ou a magia falha, isso significa que você gastou um dos espaços de magiaque pode conjurar por dia daquele nível.

Nível de Magia

Um nível de magia expressa o poder relativo de uma magia. O nível de uma magia é listado na descrição da magia à direita do ícone da classe da magia e pode variar de acordo com a classe. Por exemplo, é possível que uma magia seja uma magia de 2º nível para um místico, mas uma magia de 3º nível para um tecnomante. Em alguns casos, o nível de uma magia é listado em sua descrição como "–". Isto significa que você deve obter acesso à magia através de uma característica de classe e não pode adicioná-lo como uma magia conhecida através da progressão normal de magias aprendidas.

Ao contrário de seu nível de conjurador, que você sempre pode escolher abaixar, o nível de magia é estático, a menos que seja uma magia de nível variável.

Magias de Nível Variável

Uma magia de nível variável é uma magia que tem efeitos diferentes, dependendo do espaço de magia usado para conjurá-la. A descrição de uma magia de nível variável lista o nível da magia como um intervalo ("1–6", por exemplo) e detalha como os efeitos da magia mudam quando ela é conjurada em diferentes níveis de magia.

Quando aprende uma magia que pode ser conjurada em níveis variáveis, você adquire a habilidade de conjurá-la no nível que a conhece e em todos os níveis inferiores. Por exemplo, digamos que Keskodai é um místico de 9º nível que tem *cura mística* (que é uma magia de nível variável que pode ser conjurada em níveis de magia variando de 1º a 6º) como uma magia conhecida de 2º nível. Quando Keskodai escolhe conjurar *cura mística*, ele pode conjurá-la como uma magia de 1º ou 2º nível. Seu nível de conjurador ainda é 9º, independentemente do nível de magia no qual ele conjurar a magia. Keskodai não pode conjurar *cura mística* como uma magia de nível 0 (pois *cura mística* não tem uma versão de nível 0) ou como uma magia de 3º nível (já que ele não conhece *cura mística* como uma magia de 3º nível). O efeito de *cura mística* quando Keskodai a conjura é detalhado na descrição da magia e depende do nível no qual ele escolheu conjurá-la.

Se conhecer uma magia de nível variável e depois selecioná-la novamente como uma magia conhecida de nível superior, você pode selecionar imediatamente uma nova magia conhecida para substituir a versão de nível inferior da magia de nível variável. Por exemplo, quando Keskodai se torna um místico de 10º nível, ele seleciona *cura mística* como uma magia conhecida de 4º nível. Ele também seleciona imediatamente uma nova magia conhecida de 2º nível para substituir a versão de 2º nível de *cura mística*. Ele agora pode conjurar *cura mística* como uma magia de 1º, 2º, 3º ou 4º nível.

Nível de Conjurador

Seu nível de conjurador (ou NC) representa sua aptidão para conjurar as magias que você conhece e é igual ao número total de níveis que você possui em classes conjuradoras. Para personagens com uma única classe conjuradora, isto é igual a seu nível nessa classe. Você pode conjurar uma magia com um nível de conjurador inferior ao normal, mas o nível de conjurador escolhido deve ser suficientemente alto para que você possa conjurar a magia em questão e todas as características dependentes de nível devem ser baseadas no mesmo nível de conjurador. Se quiser conjurar uma magia com um nível de conjurador inferior ao normal, você deve decidir isto antes de tomar outras decisões sobre os efeitos da magia. Após a magia ser conjurada, o efeito da magia tem um nível de conjurador igual ao nível de conjurador no qual você a conjurou. Muitos dos efeitos de uma magia são baseados no nível de conjurador da magia.

No caso de uma característica de classe ou habilidade especial fornecer um ajuste em seu nível de conjurador, esse ajuste aplica-se não apenas a efeitos baseados no nível de conjurador (como alcance, duração e dano causado), mas também a qualquer teste de nível de conjurador que você fizer (veja abaixo) e em CDs baseadas no nível de conjurador (como a CD para dissipar suas magias).

Testes de Nível de Conjurador

As regras às vezes exigem que você faça um teste de nível de conjurador. Para fazer um teste de nível de conjurador (como para superar a resistência a magia de uma criatura), role 1d20 e adicione seu nível de conjurador.

Concentração e Magias Interrompidas

Para conjurar uma magia com sucesso, você deve se concentrar. O período de tempo que você deve se concentrar para conjurar uma magia é especificado na seção Tempo de Execução na descrição da magia. Seus adversários podem interromper sua conjuração de algumas maneiras, conforme descrito abaixo.

A concentração necessária para conjurar uma magia é suficiente para que você baixe sua guarda brevemente. Se um adversário ameaça o espaço em que você está, conjurar uma magia provoca um ataque de oportunidade, exceto se a magia especificar o contrário. Para mais sobre ataques de oportunidade, veja a página 248.

Normalmente, você pode se concentrar mesmo em uma situação de distração mas se estiver conjurando uma magia e sofrer dano de um ataque bem-sucedido que mirou sua CA ou de um efeito contra o qual você falhou na jogada de resistência, sua magia falha.

Você corre mais riscos de sofrer dano enquanto conjura se o tempo de execução da magia for de 1 rodada ou maior, se provocar um ataque de oportunidade ou se um adversário preparou uma ação para atacá-lo quando você começar a conjurar. No entanto, se estiver sofrendo dano contínuo (como se estiver sangrando ou pegando fogo), suas magias não são interrompidas por isto.

Se tentar conjurar uma magia em condições onde as características da magia não podem ocorrer, a magia falha. Por exemplo, se tentar conjurar uma magia que afete humanoides em um não-humanoide, a magia falha.

Concentrando-se em Ambientes Hostis

Se tentar conjurar uma magia em condições ambientais que impossibilitem a conjuração, a magia falha. Você geralmente pode conjurar magias em mau tempo ou quando sua nave está fazendo manobras complicadas mas, a critério do MJ, se estiver sujeito a um movimento extremamente violento (como um terremoto) ou um clima extremamente violento (como um furacão), você não consegue se concentrar para conjurar magias. Para mais informações sobre ambientes e seus efeitos de regras, veja a página 394.

Resultado da Magia

Para detalhes sobre o alcance de uma magia, alvos e outros detalhes mecânicos, veja as descrições das magias nas páginas 340 a 385, onde são apresentados os detalhes das magias de Starfinder. Após saber quais criaturas (ou objetos ou áreas) são afetadas e se elas tiveram sucesso em suas jogadas de resistência (se forem permitidas), você pode aplicar os resultados da

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

magia. Efeitos de magia tendem a variar de acordo com a escola, que também são descritas em Escola e Descritor na página 333.

Muitos efeitos de magias comuns são descritos em Definindo Efeitos a partir da página 268.

Ataques

Algumas descrições de magias referem-se a ataques. Todas as ações de combate ofensivas, mesmo aquelas que não causam dano a oponentes, são consideradas ataques. Sempre que precisar realizar uma jogada de ataque para determinar se sua magia atinge um alvo, você é considerado como atacando.

Mesmo um efeito que seja inofensivo ou benéfico para algumas criaturas afetadas ainda é considerado como um ataque se for ofensivo para qualquer criatura afetada. Magias que causam dano, que os oponentes possam resistir com jogadas de resistência (e que não sejam inofensivas) e magias que prejudiquem ou machuquem os alvos são ataques.

Trazendo os Mortos de Volta à Vida

Magia e tecnologia podem restaurar a vida de personagens mortos. Trazer alguém de volta à vida envolve magicamente recuperar sua alma e devolvê-la a seu corpo.

Níveis Negativos: Qualquer criatura trazida de volta à vida por *reviver os mortos* geralmente recebe 2 níveis negativos permanentes (veja a página 252 para mais informações sobre como funcionam níveis negativos). Estes níveis aplicam uma penalidade na maioria das jogadas até serem removidos através de magias como *restauração*.

No entanto, existe uma exceção a esta regra. Se o personagem era de 1º ou 2º nível (ou ND 2 ou menos para um monstro) no momento de sua morte, em vez de receber níveis negativos, ele sofre 2 pontos de dreno de Constituição (se isto reduzir sua Constituição para 0 ou menos, ele não pode ser ressuscitado).

Prevenindo a Ressurreição: Inimigos podem tomar medidas para tornar mais difícil para um personagem voltar à vida usando meios mágicos normais. Por exemplo, esconder o corpo de um indivíduo falecido impede que outros usem *reviver os mortos* para restaurar a vida do personagem. Além disso, encontrar uma maneira de capturar a alma da criatura morta evita qualquer tipo de ressurreição, a menos que a alma seja liberta antes, já que *reviver os mortos* e magias similares funcionam devolvendo a alma do indivíduo falecido a seu corpo.

Ressurreição Contra a Vontade: Uma alma não pode ser devolvida à vida se não quiser. Uma alma sabe automaticamente a tendência e a divindade patrona (se houver) do personagem tentando revivê-lo, o que pode ser uma razão pela qual se recusa retornar.

COMBINANDO EFEITOS MÁGICOS

Magias ou efeitos mágicos geralmente funcionam como descritos, independentemente de quantas outras magias ou efeitos mágicos estejam operando na mesma área ou no mesmo recipiente. Exceto em casos especiais, uma magia não afeta a maneira como outra magia opera. Sempre que uma magia tiver um efeito específico em outras magias, a descrição da magia explica esse efeito. Algumas outras regras gerais se aplicam quando magias ou efeitos mágicos operam no mesmo lugar.

Efeitos Duplicados

Magias e efeitos que fornecem bônus ou penalidades a atributos, tais como jogadas de ataque, de dano e de resistência geralmente não se acumulam se múltiplos efeitos se aplicariam ao mesmo atributo. De modo geral, dois bônus do mesmo tipo não se acumulam, mesmo que provenham de magias diferentes ou de efeitos que não sejam magias (veja Bônus na página 266).

No entanto, dano causado por várias magias que causam dano são sempre cumulativos.

Forças Diferentes

Nos casos em que duas ou mais magias produzirem efeitos idênticos na mesma área ou no mesmo alvo, mas com forças diferentes (como uma magia que concede resistência a fogo 5 e outra que concede resistência a fogo 10), somente a de maior força é aplicável. Se uma magia previamente conjurada durar mais do que uma magia conjurada mais recentemente produzindo o mesmo efeito e a versão mais recente expirar, a magia conjurada anteriormente retoma seu efeito pelo restante de sua duração.

Múltiplos Efeitos de Controle Mental

Às vezes, efeitos mágicos que estabelecem controle mental tornam-se irrelevantes, como magias que removem a capacidade do alvo de agir. Por exemplo, uma criatura sob o efeito da magia *conter pessoa* não pode ser obrigada a se mover usando uma magia *dominar*, porque o efeito de *conter pessoa* impede que a criatura se mova.

Controles mentais que não eliminam a capacidade de ação do alvo geralmente não interferem entre si. Se uma criatura estiver sob o controle mental de duas ou mais criaturas, ela tende a obedecer cada uma o melhor possível e na medida em que cada efeito de controle permite. Se a criatura controlada receber ordens conflitantes simultaneamente, os controladores concorrentes devem realizar testes resistidos de Carisma para determinar qual ordem a criatura obedece.

Contramágica e Anulando

Algumas magias podem ser usadas para anular outras magias específicas, conforme observado em suas descrições. Por exemplo, você pode usar *lentidão* para anular *rapidez*. Isto funciona exatamente como o efeito contramágica da magia *dissipar magia* (veja página 353), exceto que você não precisa fazer um teste de nível de conjurador; se o alvo estiver no alcance, a magia automaticamente sofre contramágica e falha.

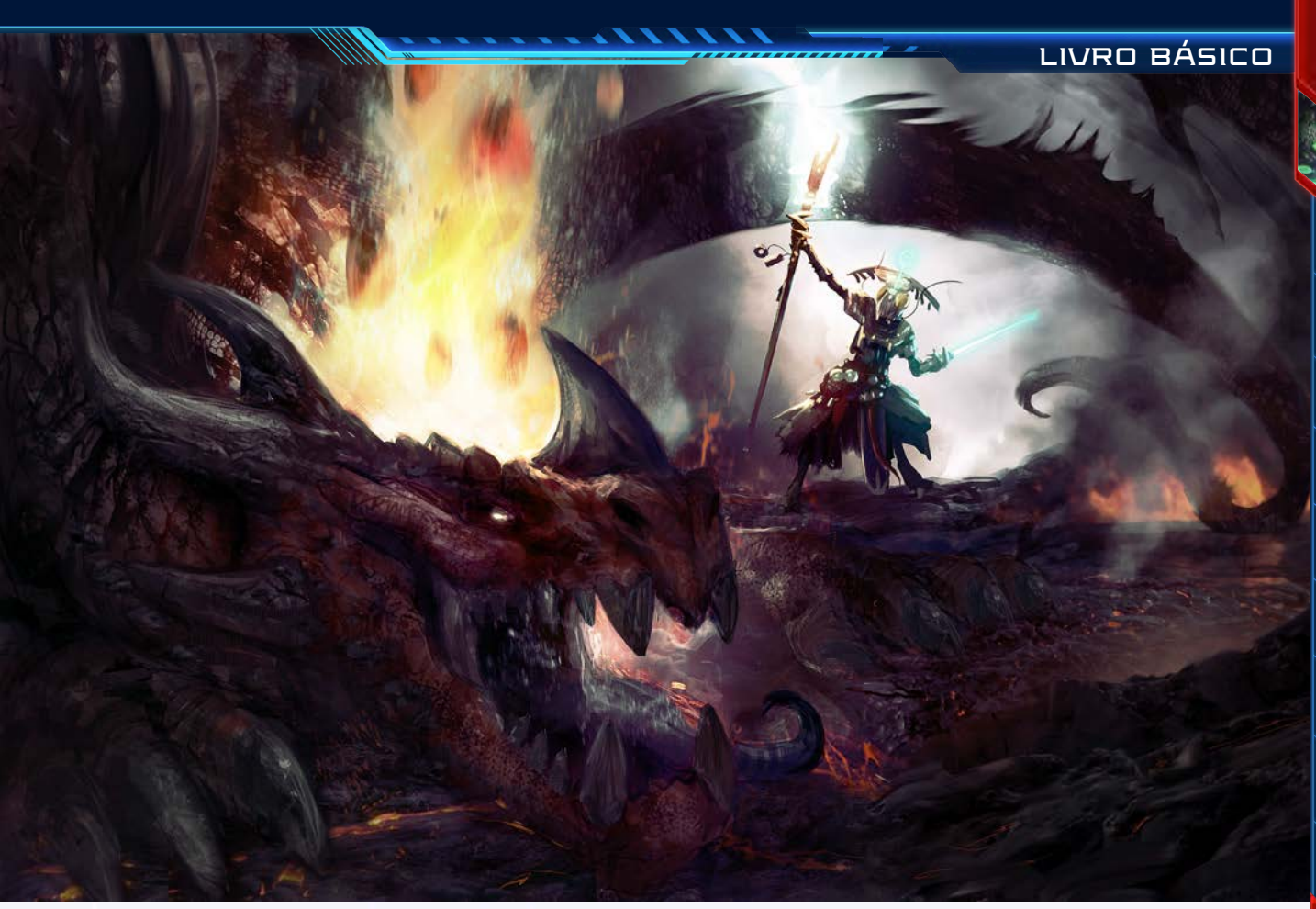
Muitas vezes, estas mesmas magias observam que elas também se anulam. Isto significa que uma conjuração bem-sucedida de uma magia em um alvo sob os efeitos da segunda magia desfaz esses efeitos e os efeitos da primeira magia não ocorrem.

HABILIDADES ESPECIAIS

Várias classes e criaturas ganham o uso de habilidades especiais, muitas das quais funcionam como magias. Uma habilidade especial é uma habilidade extraordinária, uma habilidade similar a magia ou uma habilidade sobrenatural. Veja Habilidades Especiais na página 262 para mais informações.

FORMATO DE DESCRIÇÃO DE MAGIAS

As descrições das magias de Starfinder são apresentadas em um formato padrão, conforme mostrado no exemplo de descrição de magia na página 333. Cada categoria de informação encontrada nas descrições de magias é explicada e definida nas seções apropriadas que seguem o exemplo (juntamente com referências para mais informações). Nem todas as magias de Starfinder contêm todas as seções listadas em negrito no exemplo, mas para fins de completude, todas as seções utilizadas nas várias descrições de magias estão incluídas. O exemplo também inclui a linguagem típica encontrada na maioria das seções de magias ou um resumo do que a seção normalmente contém.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Magias de Místico

Magias de Tecnomante

NOME DA MAGIA 0–6 0–6

Escola tipo de magia (descritor)
Tempo de Execução ação ou tempo
Alcance pessoal, toque ou uma distância especificada
Área espaço afetado (M)
Efeito efeito mecânico da magia (se não tiver uma área ou alvos)
Alvos uma criatura ou várias criaturas
Duração rodadas, minutos ou horas (D)
Jogada de Resistência nenhum, parcial ou anula; **Resistência a Magia** sim ou não
Os efeitos da magia são descritos aqui.

Nome da Magia

A primeira linha de cada descrição de magia dá o nome pelo qual a magia é comumente conhecida. O nome de uma magia geralmente indica quais os efeitos que ela cria ou como manipula sua área ou alvos.

Nível de Magia

O nível de magia para cada classe que pode conjurar a magia (normalmente um número entre 0 e 6 que indica o poder relativo da magia) é listado diretamente à direita de cada ícone de classe. Magias de nível variável expressam seus níveis em um intervalo. Veja Nível de Magia e Magias de Nível Variável na página 330 para mais detalhes.

Escola e Descritor

Sob o nome da magia há uma seção listando a escola da magia. Quase todas as magias em Starfinder pertencem a uma de oito escolas de magia. Uma escola de magia é um grupo de magias relacionadas que funcionam de forma similar. Em casos raros, uma magia usa o poder de todas as escolas de magia. Neste caso, a escola da magia é listada como "universal."

Muitas magias têm um ou mais descritores. Estes podem afetar a forma como as magias interagem com outros efeitos mágicos e alguns descritores possuem regras específicas associadas a eles. Veja Descritores na página 270 para mais informações.

Abjuração

Abjurações são magias de proteção. Se uma abjuração cria uma barreira que mantém certos tipos de criaturas à distância, essa barreira não pode ser usada para afastar essas criaturas. Se forçar a barreira contra tal criatura, você sente uma pressão discernível contra a barreira. Se continuar a exercer pressão, a magia termina, mesmo que fosse funcionar normalmente ou se sua duração normal ainda não tivesse acabado.

Adivinhação

Magias de adivinhação lhe permitem que aprender segredos há muito tempo esquecidos, prever o futuro, encontrar coisas escondidas e ver através de magias de enganação. Na maioria das circunstâncias, tentativas de usar magia de adivinhação para obter informações sobre eventos durante a Lacuna falham.

Conjuração

Magias de conjuração criam criaturas, objetos ou energias (potencialmente incluindo energia de cura) ou os transportam para novos locais. Uma criatura ou objeto conjurado deve surgir

em um local aberto em uma superfície capaz de suportá-lo. Eles também não podem aparecer dentro de outra criatura ou objeto. Além disso, devem aparecer dentro do alcance da magia, mas uma vez conjurados, não precisam permanecer dentro do alcance.

Encantamento

Magias de encantamento afetam as mentes dos outros, influenciando ou controlando seu comportamento. Todos os encantamentos são magias mentais e têm esse descritor. A maioria dos encantamentos são cativações ou compulsões e possuem esses descritores. Veja Descritores na página 270 para mais informações.

Evocação

Magias de evocação manipulam energia mágica ou tocam uma fonte de poder invisível para produzir o resultado desejado criado inteiramente com magia. Muitas destas magias produzem efeitos espetaculares e magias de evocação podem causar grandes quantidades de dano. Magias de evocação geralmente produzem efeitos que se manifestam como vários tipos de energia ou como um tipo de energia à escolha do conjurador, conforme a descrição da magia.

Ilusão

Magias de ilusão enganam os sentidos ou a mente dos outros. Eles fazem com que as pessoas vejam coisas que não estão lá, não vejam coisas que estão realmente lá, ouçam ruídos fantasma ou lembrem-se de coisas que nunca aconteceram. Por padrão, ilusões criam estímulos sensoriais reais da mesma forma que um holograma.

Desacreditando Ilusões: Criaturas que encontram uma ilusão geralmente não recebem jogadas de resistência para reconhecê-la como ilusória até estudá-la com cuidado ou de alguma forma interagir com ela, o que geralmente exige gastar pelo menos uma ação de movimento focada especificamente na ilusão.

Uma criatura que obtém sucesso em sua jogada de resistência para desacreditar pode dizer que a ilusão é falsa (mas ainda vê uma ilusão visual como um esboço translúcido). Uma falha na jogada de resistência indica que o personagem não percebe que algo está errado. Um personagem confrontado com provas de que uma ilusão não é real não precisa de nenhuma jogada para desacreditar. Se algum observador desacredita de uma ilusão com sucesso e comunica este fato aos outros, cada observador pode tentar uma jogada de resistência para desacreditar com +4 de bônus.

Necromancia

Magias de necromancia manipulam o poder da morte, da não-vida e da força vital, incluindo magias que envolvem a criação de mortos-vivos.

Transmutação

Magias de transmutação alteram as propriedades de alguma criatura, coisa ou condição.

Tempo de Execução

A maioria das magias tem um tempo de execução de uma ação padrão. Outras levam 1 rodada ou mais, enquanto algumas habilidades especiais poderosas permitem que um personagem conjure uma magia como uma ação de movimento. Algumas magias reativas podem ser conjuradas como reações, mas geralmente são de natureza limitada, como a conjuração de 1º nível de *voo*.

Quando começa a conjurar uma magia que leva 1 rodada ou mais para conjurar, você deve manter sua concentração da rodada atual até antes do seu turno na próxima rodada (pelo menos). Se perder a concentração ou realizar outra ação (mesmo uma reação) antes do término da conjuração, a magia falha.

Você toma todas as decisões pertinentes sobre uma magia (alcance, alvo, área, efeito e assim por diante) quando a magia surte efeito.

1 rodada: Conjurar uma magia com um tempo de execução de 1 rodada é uma ação completa. A magia surte efeito logo antes do início de seu turno na rodada seguinte à que você começar a conjurar a magia. Você age normalmente após a magia ser completada.

1 minuto: Uma magia que leva 1 minuto para conjurar surte efeito imediatamente antes de seu turno 1 minuto depois (e, para cada uma dessas 10 rodadas, você é considerado conjurando a magia como uma ação completa, assim como observado acima para tempos de execução de 1 rodada). Estas ações devem ser consecutivas e ininterruptas; caso contrário, a magia falha automaticamente.

Alcance

O alcance de uma magia indica o quão distante de você ela pode alcançar. Para mais informações sobre como alcances funcionam, veja Alcance na página 268.

Área, Efeito e Alvos

Quando uma magia conjurada surte efeito, você deve fazer escolhas sobre o que a magia deve afetar ou onde um efeito se origina, dependendo do tipo da magia. A descrição da magia define sua área, seu efeito ou seu(s) alvo(s), conforme apropriado.

Área

Algumas magias afetam uma área. Às vezes, a descrição de uma magia especifica uma área especialmente definida, mas geralmente a área de uma magia é descrita como uma emanação, explosão ou propagação e como um cilindro, cone, esfera ou linha (veja página 269). A área da magia também pode ser moldável, o que é indicado com "(M)" após a área listada.

Independentemente do formato da área, você seleciona o ponto onde a magia se origina. Você também não controla quais criaturas ou objetos a magia afeta; ela afeta todos os alvos válidos na área. Para determinar se uma criatura específica está dentro da área de uma magia, conte a distância do ponto de origem em quadrados, assim como você faz quando move um personagem ou determina o alcance de um ataque à distância. A única diferença é que, em vez de contar do centro de um quadrado para o centro do próximo, conta-se de intersecção em intersecção.

Você pode contar diagonalmente por um quadrado, mas lembre-se de que cada segunda diagonal conta como 2 quadrados de distância. Se a borda mais distante de um quadrado estiver dentro da área da magia, qualquer coisa dentro desse quadrado está dentro da área da magia. No entanto, se a área da magia tocar apenas a borda mais próxima de um quadrado, criaturas ou objetos dentro desse quadrado não são afetados pela magia.

Outro: Uma magia pode ter uma área única, conforme definido em sua descrição.

Efeito

Algumas magias criam ou invocam coisas em vez de afetar coisas que já estão presentes. Você deve designar o local onde

estas coisas devem aparecer, seja ao vê-lo ou definindo-o. O alcance da magia determina o quão longe um efeito pode aparecer, mas se o efeito for móvel, depois de aparecer, ele pode se mover independentemente do alcance da magia. Para maior clareza, algumas magias especificam o tipo ou o tamanho do efeito criado em uma seção separada de Efeito.

Alvos

Algumas magias têm um ou mais alvos. Você conjura estas magias em criaturas ou objetos, conforme definido na descrição da magia. Você deve ser capaz de ver ou tocar o alvo (a menos que a magia tenha uma jogada de ataque; veja Magias com Jogadas de Ataque abaixo) e escolher especificamente aquele alvo. Você não precisa selecionar seu alvo até que tenha terminado de conjurar a magia.

Se o alvo de uma magia for você mesmo (que é o caso de todas as magias de alcance pessoal), você não recebe uma jogada de resistência e resistência a magia não se aplica. As seções Jogada de Resistência e Resistência a Magia são omitidas nas descrições de tais magias.

Algumas magias o restringem a alvos voluntários ou inconscientes. Uma criatura pode se declarar um alvo voluntário a qualquer momento (mesmo que esteja desprevenida ou que não seja o turno dessa criatura). Personagens conscientes, mas imóveis ou indefesos, ainda podem escolher não serem voluntários.

Muitas magias afetam "criaturas vivas", o que significa que todas as criaturas, exceto constructos e mortos-vivos (seres criados artificialmente que não são mortos-vivos ou constructos são considerados vivos para este propósito). Criaturas na área da magia que não são do tipo apropriado não contam para o número de criaturas afetadas.

Outras magias lhe permitem afetar outras categorias de criaturas ou itens, como constructos, cadáveres ou objetos. Isto funciona como afetar uma criatura e a resistência a magia do alvo, se houver, se aplica. Veja a página 264 para mais detalhes.

Algumas magias permitem redirecionar o efeito para novos alvos ou áreas depois de conjurar a magia. Redirecionar uma magia é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Magias com Jogadas de Ataque: Algumas magias requerem uma jogada de ataque para acertar. Para estas magias, você não precisa de linha de visão para o alvo, mas ainda precisa de linha de efeito (veja página 272). Estas magias podem atingir um acerto crítico assim como uma arma e causam dano dobrado. Se uma destas magias tiver duração, ela se refere à duração do efeito que o ataque causa, não ao período de tempo que o próprio ataque persiste.

Duração

A seção de Duração de uma magia lhe diz quanto tempo dura a energia mágica da magia. Uma magia também pode ser descartável, o que é indicado com "(D)" após a duração listada. Para mais informações, veja Duração na página 271.

Áreas, Efeitos e Alvos: Se uma magia afeta criaturas diretamente, o resultado viaja com o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, o efeito permanece por sua duração. O efeito pode se mover ou permanecer imóvel. Esse efeito pode ser destruído antes de sua duração acabar. Se a magia afeta uma área, então ela permanece dentro dessa área por sua duração. Criaturas são sujeitas à magia quando entram em sua área e não estão mais sujeitas a ela quando saem.

Jogada de Resistência

Normalmente, uma magia nociva permite que um alvo tente uma jogada de resistência para evitar algum ou todo o efeito. A seção Jogada de Resistência na descrição de uma magia define o tipo de resistência que a magia permite (uma jogada de Fortitude, Reflexos ou Vontade) e descreve como a jogada de resistência contra a magia funciona, inclusive para objetos e efeitos inofensivos. Na maioria das vezes, uma jogada de resistência bem-sucedida anula os efeitos de uma magia, reduz o dano que ela causa, permite que a criatura sofra apenas efeitos parciais da magia ou permite à criatura descreditar um efeito de ilusão (veja Ilusão na página 334). A seção Magias de sua classe descreve como calcular as jogadas de resistência de suas magias. Para mais informações sobre jogadas de resistência, veja a página 241.

Resistência a Magia

Resistência a magia, frequentemente abreviada como RM, é uma habilidade defensiva especial de muitas criaturas que funciona como uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Se sua magia alvejar uma criatura com resistência a magia, você deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador); se o resultado for igual ou superior à resistência a magia da criatura, a magia afeta essa criatura.

A seção de Resistência a Magia e o texto descritivo de uma magia indicam se a resistência a magia protege criaturas da magia. Em muitos casos, a resistência a magia se aplica somente quando uma criatura resistente é alvo da magia e não quando uma criatura resistente encontra uma magia que já está no lugar.

Os termos "objeto" e "inofensivo" significam o mesmo para a resistência a magia que para jogadas de resistência (veja página 241). Uma criatura com resistência a magia deve voluntariamente diminuir sua resistência (uma ação padrão) para ser afetada por tais magias sem forçar o conjurador a fazer um teste de nível de conjurador.

Para mais informações sobre a resistência a magia, veja a página 264.

Texto Descritivo

Esta parte da descrição de uma magia descreve o que a magia faz e como funciona. Se uma das seções anteriores na descrição inclui "veja texto", a explicação é encontrada aqui.

LISTAS DE MAGIAS

Há dezenas de magia disponíveis para conjuradores no Starfinder RPG. As páginas a seguir apresentam as listas de magias para o místico e tecnomante. Um "D" (D) sobrescrito aparecendo no final do nome da magia nas listas de magias denota uma magia que requer o gasto de Pontos de Determinação para ser conjurada.

Ordem de Apresentação: Nas listas de magias e nas curtas descrições que as seguem, as magias são apresentadas em ordem alfabética pelo nome, exceto aquelas que pertencem a determinados agrupamentos.

Nível de Conjurador: O poder de uma magia geralmente depende do nível do conjurador, que é definido como o nível de classe do conjurador para o propósito de conjurar uma magia particular. Uma criatura geralmente tem um nível de conjurador igual ao seu ND (1º se uma criatura tiver ND menor que 1). A palavra "nível" nas descrições curtas a seguir geralmente se referem ao nível de conjurador.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MAGIAS DE MÍSTICO

NÍVEL 0

Detectar Aflição: Determina se uma criatura ou objeto está envenenada, adoecida, amaldiçoada ou sofrendo uma aflição similar.
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a até 18 metros.
Estabilizar: Estabiliza uma criatura morrendo.
Fadiga: Criatura tocada fica fatigada.
Mão Psicocinética: Move telecineticamente um objeto de 1 volume ou menos.
Mensagem Telepática: Envia uma mensagem telepática curta e ouve respostas telepáticas simples.
Palavras Sepulcrais: Força um cadáver a balbuciar.
Pasmar: Criatura humanoide de ND 3 ou inferior fica pasma.
Projétil Telecinético: Lança telecineticamente um objeto, causando 1d6 de dano ao alvo e ao objeto.
Som Fantasma: Cria sons ilusórios menores.
Truque Mágico: Executa efeitos mágicos simples.

1º NÍVEL

Armadura Refletora: Cria uma camada de força mística que pode refletir dano de volta ao adversário.
Bolha de Vida: Envolve as criaturas alvos com um invólucro de atmosfera tolerável.
Cativar Pessoa: Faz uma criatura humanoide acreditar que é sua aliada.
Comando: Uma criatura obedece a um comando selecionado por 1 rodada.
Compartilhar Idiomas: O alvo entende os idiomas escolhidos.
Confusão Menor: Uma criatura viva fica confusa por 1 rodada.
Cura Mística: Restaura 1d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva.
Detectar Pensamentos: "Escuta" pensamentos superficiais.
Detectar Radiação: Detecta radiação a até 36 metros.
Disfarçar-se: Muda sua aparência.
Fóton Aliado: Cria uma centelha de energia que brilha e distrai um inimigo.
Identificar: Recebe +10 de bônus para identificar itens de natureza mágica ou tecnológica.
Impulso Mental: Causa mentalmente 2d10 de dano a um alvo.
Medo: Assusta uma única criatura viva de ND 4 ou inferior por 1d4 rodadas.
Remover Condição Menor: Remove uma condição prejudicial menor afetando uma criatura.
Sentidos Aguçados: Alvo recebe visão na penumbra e +2 de bônus em testes de Percepção.
Vínculo Mental: Comunica instantânea e telepaticamente informações para uma criatura.

2º NÍVEL

Arremessar Disco de Força: Disco causa 3d6 de dano de força a um alvo e em seguida ricocheteia em outros alvos, causando 2d6 de dano de força.
Augúrio[D]: Descobre se uma ação será boa ou ruim.
Comandar Mortos-Vivos: Morto-vivo obedece aos seus comandos.
Condição: Monitora a condição e posição de aliados.
Conter Pessoa: Paralisa um humanoide.
Cura Mística: Restaura 3d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva.
Escalada da Aranha: Concede a habilidade de caminhar em paredes e tetos.
Explosão de Força: Cone causa 2d6 de dano de força e empurra criaturas.
Impulso Mental: Causa mentalmente 4d10 de dano a um alvo.
Infligir Dor: Dor incapacitante impõe –2 de penalidade em jogadas de ataque, testes de atributo e de perícia a um alvo.
Medo: Assusta múltiplas criaturas de ND 4 ou inferior por 1 minuto.
Nuvem de Névoa: Cria uma névoa que obscurece a visão.
Pasmar Monstro: Criatura viva alvo de ND 5 ou inferior fica pasma.
Proteger Outro[D]: Você sofre metade do dano de Pontos de Vida do alvo.
Remover Condição: Remove uma condição prejudicial moderada afetando uma criatura.
Restauração Menor: Dissipa uma penalidade de atributo mágica ou cura 1d4 de dano de atributo.
Ver Invisibilidade: Vê criaturas ou objetos invisíveis.
Visão no Escuro: Concede a capacidade de enxergar 18 metros em escuridão total.
Zona da Verdade: Criaturas dentro do alcance não podem mentir.

3º NÍVEL

Armadura Resistente Menor: Concede RD 5/— ou resistência a energia 5 contra dois tipos de energia.
Cativar Monstro: Faz uma criatura acreditar que é sua aliada por um dia por nível.
Clariaudiência/Clarividência: Ouve ou vê à distância por 1 minuto por nível.
Cura Mística: Restaura 5d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito.
Estrangulamento Psicocinético: Concentra-se para imobilizar o alvo e causar 3d8 de dano por rodada.
Falar com Mortos: Cadáver responde até seis perguntas.
Holograma de Memória: Extrai a memória de uma criatura e a reproduz como um holograma.
Impulso Mental: Causa mentalmente 7d10 de dano a um alvo.
Irradiar: Inunda a área com radiação perigosa.
Lentidão: Uma criatura por nível se move e age mais devagar.
Línguas: Alvo pode falar e entender qualquer idioma.
Medo: Alvos de ND 8 ou inferior dentro de um cone ficam apavorados durante 1 minuto.
Pulso Sináptico: Atordoa todas as criaturas a até 6 metros por 1 rodada.
Raio de Exaustão: Raio deixa o alvo exausto.
Rapidez: Uma criatura por nível se move e age mais rapidamente.
Remover Aflição: Neutraliza doenças, infestações, maldições, venenos e outras condições prejudiciais afetando uma criatura.
Rogar Maldição: Alvo sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque, jogadas de resistência e testes ou 50% de chance de não agir em seus turnos.
Sono Profundo: Coloca um número de criaturas cujos NDs totalizem 8 ou inferior para dormir.
Sugestão: Compele um alvo a seguir um curso de ação estabelecido.

4º NÍVEL

Adivinhação[D]: Recebe conselhos úteis para ações específicas propostas.
Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 4 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Animar os Mortos: Cria mortos-vivos controlados a partir dos cadáveres alvo.
Armadura Resistente: Concede RD 10/— ou resistência a energia 10 contra três tipos de energia.
Confusão: Alvos se comportam aleatoriamente por 1 rodada por nível.
Conter Monstro: Paralisa uma criatura.
Cura Mística: Restaura 12d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva ou restaura vida a uma criatura morta recentemente.
Discernir Mentiras: Revela falsidades deliberadas.
Dispensar: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
Elo Telepático: Elo permite que aliados se comuniquem.
Enervação: Raio impõe 2 níveis negativos.
Impulso Mental: Causa mentalmente 10d10 de dano e fadiga a um alvo.
Medo: Todos os alvos dentro de um cone ficam apavorados por 1 minuto.
Proteção contra a Morte: Alvo recebe +4 de bônus para resistir contra magias de morte e fica imune a energia negativa e níveis negativos.
Reencarnar: Traz uma criatura morta de volta à vida em um corpo aleatório.
Remover Radioatividade: Remove efeitos de radiação afetando uma criatura ou objeto.
Restauração[D]: Restaura dreno de atributo e níveis negativos.
Sondar Mente: Potencialmente acessa as memórias e conhecimentos da criatura alvo.
Turbilhão Cósmico: Redemoinho causa 4d6 de dano e derruba criaturas.

5º NÍVEL

Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 7 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Comando Maior: Uma criatura por nível obedece ao comando selecionado por 1 rodada por nível.
Comunhão com a Natureza: Aprende sobre 1,5 quilômetros por nível do terreno.
Contatar outro Plano: Faz perguntas a uma entidade extraplanar.
Cura Mística: Restaura 16d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva ou restaura vida a uma criatura morta recentemente.
Cura Mística em Massa: Restaura 3d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva por nível.
Dispensar: Força criaturas extraplanares cujo ND total não seja maior que seu nível +2 a retornar para seus planos nativos.
Dissipar Magia Maior: Cancela múltiplas magias ou efeitos.
Dominar Pessoa: Controla um humanoide telepaticamente.
Égide Resistente: Concede RD 5/— ou resistência a energia 5 contra todos os tipos de energia a até 10 criaturas.
Enfraquecer Mente: Os valores de Inteligência e Carisma do alvo caem para 1.
Esmagar Crânio: Causa 18d8 à cabeça de uma criatura viva.
Impulso Mental: Causa mentalmente 15d10 de dano e exaustão a um alvo.
Invocar o Cosmo: Faz chover partículas cósmicas nos alvos, causando 4d6 de dano de fogo e 3d6 de dano de frio.
Modificar Memória: Muda 5 minutos das memórias do alvo.
Ondas de Fadiga: Vários alvos ficam fatigados.
Pulso Sináptico Maior: Atordoa todas as criaturas a até 6 metros por 1d4 rodadas.
Quebrar Encantamento: Livra criaturas de encantamentos, maldições e transmutações.
Remover Condição Maior: Remove todas as condições prejudiciais afetando uma criatura.
Reviver os Mortos: Restaura vida a uma criatura que morreu há menos de 1 dia por nível.
Retrocognição: Obtém impressões psíquicas de eventos passados em um determinado local.
Telepatia: Comunica-se mentalmente com qualquer criatura a até 30 metros.

6º NÍVEL

Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 10 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Armadura Resistente Maior: Concede RD 15/— ou resistência a energia 15 contra quatro tipos de energia.
Barreira Planar: Bloqueia uma área contra qualquer viagem planar dentro dela.
Caminhar nas Sombras: Entra em um reino sombrio para viajar rapidamente para um destino.
Carne em Pedra: Transforma uma criatura em estátua.
Cirurgia Psíquica: Cura todo o dano e dreno de Inteligência, Sabedoria e Carisma, além de remover outras aflições e condições mentais.
Controlar Gravidade: Altera a gravidade em uma área.
Controlar Mortos-Vivos: Criaturas mortas-vivas seguem seus comandos e não te atacam.
Cura Mística: Restaura 20d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva ou restaura a vida a uma criatura morta recentemente.
Cura Mística em Massa: Restaura 5d8 + seu modificador de Sabedoria aos Pontos de Vida de uma criatura viva por nível.
Extinguir Vida: Mata instantaneamente ou causa dano massivo a uma criatura a cada 2 níveis de conjurador, dependendo dos NDs dos alvos.
Impulso Mental: Causa mentalmente 17d10 de dano, atordoamento e exaustão a um alvo.
Infligir Dor em Massa: Dor incapacitante impõe –2 de penalidade em jogadas de ataque, testes de atributo e de perícia a um alvo por nível.
Passeio Etéreo: Você se torna etéreo por 1 rodada por nível.
Realidade Subjetiva: Você se convence de que uma criatura ou objeto é uma ilusão.
Refúgio Santificado: Alvos não podem atacar ou serem atacados, mas podem existir confortavelmente.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, restaura 12d8 Pontos de Vida e remove exaustão e fadiga.
Salto Planar: Até oito criaturas viajam para outro plano à sua escolha.
Salto Telepático: Usa seu elo telepático com uma criatura para se teleportar para sua localização.
Singularidade Gravitacional: Partícula com densidade infinita puxa criaturas e objetos, causando 12d6 de dano por rodada àqueles que estão do lado de dentro.
Sugestão em Massa: Compele um alvo por nível a seguir um curso de ação indicado.
Visão[D]: Responde uma pergunta sobre uma pessoa, lugar ou objeto.
Visão Verdadeira: Alvo pode ver as coisas como elas realmente são.

MAGIAS DE TECNOMANTE

NÍVEL 0

Detectar Aflição: Determina se uma criatura ou objeto está envenenada, adoecida, amaldiçoada ou sofrendo uma aflição similar.
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a até 18 metros.
Emendar: Restaura 1d4 Pontos de Vida em um objeto ou constructo.
Luzes Dançantes: Cria e direciona até quatro luzes.
Mão Psicocinética: Move telecineticamente um objeto de 1 volume ou menos.
Mensagem Telepática: Envia uma mensagem telepática curta e ouve respostas telepáticas simples.
Pasmar: Criatura humanoide de ND 3 ou inferior fica pasma.
Raio de Energia: Raio causa 1d3 de dano de ácido, frio, eletricidade ou fogo.
Som Fantasma: Cria sons ilusórios menores.
Transferir Carga: Move cargas de uma fonte de energia para outra fonte do mesmo tipo.
Truque Mágico: Executa efeitos mágicos simples.

1º NÍVEL

Apagar: Remove escritos de natureza mágica ou mundana.
Bolha de Vida: Envolve as criaturas alvos com um invólucro de atmosfera tolerável.
Compreender Idiomas: Você compreende todos os idiomas falados, sinalizados, escritos ou tácteis.
Detectar Radiação: Detecta radiação a até 36 metros.
Detectar Tecnologia: Detecta itens tecnológicos com cargas ou que recarregam cargas a até 18 metros.
Disfarçar-se: Muda sua aparência.
Identificar: Recebe +10 de bônus para identificar itens de natureza mágica ou tecnológica.
Imagem Espelhada: Cria imagens duplicadas de si mesmo.
Imagem Holográfica: Cria um holograma silencioso projetado por você.
Lubrificar: Faz um quadrado de 3 metros ou um objeto ficar escorregadio.
Mísseis Mágicos: Dois mísseis causam 1d4+1 de dano de força.
Sentidos Aguçados: Alvo recebe visão na penumbra e +2 de bônus em testes de Percepção.
Servo Invisível: Força invisível obedece a seus comandos.
Sobretensão Elétrica: Toque causa 4d6 de dano de eletricidade.
Superalimentar Arma: Arma tocada causa dano adicional.
Superaquecer: Causa 2d8 de dano de fogo em criaturas no cone.
Travar Portal: Mantém uma porta fechada.
Voo: Uma criatura ou objeto por nível cai lentamente.

2º NÍVEL

Arrombar: Abre uma porta trancada ou magicamente selada.
Ataque de Microbôs: Nuvem de robôs minúsculos acossa criaturas dentro dela.
Bomba Lógica: Computador alvo causa 6d6 de dano de energia na primeira criatura que tentar usá-lo e não falhar.
Comandar Mortos-Vivos: Morto-vivo obedece aos seus comandos.
Conversão Cáustica: Arremessa nanites mágicos como um ataque à distância que causa 4d4 de dano de ácido a um alvo, mais 5 de dano adicional nas rodadas subsequentes.
Escalada da Aranha: Concede a habilidade de caminhar em paredes e tetos.
Imagem Holográfica: Cria um holograma com algum som projetado por você.
Implantar Dados: Incorpora uma informação por nível no computador ou sistema alvo.
Injetar Nanorobôs: Toque causa 4d8 de dano ao alvo e deixa o alvo confuso.
Invisibilidade: Alvo fica invisível por 1 minuto por nível ou até atacar.
Nuvem de Névoa: Cria uma névoa que obscurece a visão.
Pasmar Monstro: Criatura viva alvo de ND 5 ou inferior fica pasma.
Recarregar[D]: Reabastece as cargas em uma bateria ou item capaz de armazenar cargas.
Selo de Segurança[D]: Bloqueia magicamente um portal, recipiente ou sistema de segurança.
Tornar Inteiro: Restaura 5d6 aos Pontos de Vida de um objeto ou constructo.
Ver Invisibilidade: Vê criaturas ou objetos invisíveis.
Visão no Escuro: Concede a capacidade de enxergar 18 metros em escuridão total.
Voo: Alvo se move para cima e para baixo como você desejar.

3º NÍVEL

Armadura Resistente Menor: Concede RD 5/— ou resistência a energia 5 contra dois tipos de energia.
Clariaudiência/Clarividência: Ouve ou vê à distância por 1 minuto por nível.
Descarregar: Atrapalha ou desliga um item ou constructo tecnológico alvo.
Deslocamento: Ataques erram o alvo 50% das vezes.
Destruição Explosiva: Causa 9d6 de dano de fogo a criaturas em um raio de 6 metros.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito.
Imagem Holográfica: Cria um holograma com som, cheiro e efeitos térmicos projetado por você que dura enquanto se concentrar, mais 3 rodadas adicionais.
Irradiar: Inunda a área com radiação perigosa.
Indetecção[D]: Oculta o alvo de adivinhação e vigilância.
Lentidão: Uma criatura por nível se move e age mais devagar.
Línguas: Alvo pode falar e entender qualquer idioma.
Predição de Probabilidade: Rerrola uma jogada de ataque, jogada de resistência ou teste.
Rapidez: Uma criatura por nível se move e age mais rapidamente.
Sucatobô Curandeiro: Robô feito de sucata pode realizar tarefas de Medicina e arrastar uma criatura inconsciente para segurança.
Sucatobô Habilidoso: Cria um robô temporário feito de sucata para executar tarefas de Computação, Engenharia, Pilotagem e Prestidigitação.
Surto Elétrico: Causa 10d6 de dano de eletricidade em uma linha de 36 metros.
Toque Entrópico: Toque apodrece um constructo ou produto manufaturado não-mágico, uma vez por rodada por nível.
Vírus Instantâneo: Inflige uma doença em um constructo tecnológico.
Visão Arcana: Fontes mágicas ficam visíveis para você.
Voo: Alvo voa a uma velocidade de 18 metros.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

4º NÍVEL

Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 4 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Animar os Mortos: Cria mortos-vivos controlados a partir dos cadáveres alvo.
Armadura Resistente: Concede RD 10/— ou resistência a energia 10 contra três tipos de energia.
Criação: Cria um objeto feito de matéria vegetal.
Dispensar: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
Esfera Resiliente: Globo de força protege, mas prende, um alvo.
Imagem Holográfica: Cria um holograma com som, cheiro e efeitos térmicos que seguem um roteiro determinado por você.
Invisibilidade Maior: Alvo fica invisível por 1 rodada por nível, mesmo se atacar.
Muralha de Fogo: Parede de chamas causa 2d6 de dano de fogo a até 3 metros e 1d6 de dano de fogo a até 6 metros; atravessar a muralha causa 5d6 de dano de fogo.
Nevoeiro Corrosivo: Nuvem causa 4d8 de dano de ácido por rodada, mais 10 de dano adicional.
Olho Arcano: Olho flutuante invisível se move 9 metros por rodada e envia informações visuais.
Porta Dimensional: Teleporta a uma curta distância.
Protocolo de Destruição: Volta um constructo tecnológico não-hostil contra seus adversários.
Protocolo de Tranquilização: Acalma constructo tecnológico hostil alvo.
Religar a Carne: Transforma o alvo parcialmente em um robô, causando 3d6 de dano por rodada e reduzindo velocidade.
Remover Radioatividade: Remove efeitos de radiação afetando uma criatura ou objeto.
Sobrecarregar Sistemas: Criatura alvo tem 50% de chance de perder cada ação.
Voo: Alvo voa a uma velocidade de 21 metros.

5º NÍVEL

Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 7 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Contatar Outro Plano: Faz perguntas a uma entidade extraplanar.
Controlar Máquinas: Comanda telepaticamente constructos tecnológicos dentro do alcance.
Criação: Cria um único objeto feito de matéria vegetal ou mineral.
Criar Passagem: Cria uma passagem pela maioria das paredes.
Despistar: Deixa-lhe invisível e cria uma cópia ilusória com sua aparência.
Dispensar: Força criaturas extraplanares cujo ND total não seja maior que seu nível +2 a retornar para seus planos nativos.
Dissipar Magia Maior: Cancela múltiplas magias ou efeitos.
Égide Resistente: Concede RD 5/— ou resistência a energia 5 contra todos os tipos de energia a até 10 criaturas.
Guardião Involuntário: Cativa um alvo para protegê-lo durante o combate.
Imagem Holográfica: Cria um holograma detalhado que é permanente ou desencadeado por condições pré-estabelecidas.
Muralha de Força: Muralha invisível difícil de destruir.
Olhos Observadores: Vinte olhos flutuantes exploram para você.
Quebrar Encantamento: Livra criaturas de encantamentos, maldições e transmutações.
Reparo Rápido: Constructo ou arma recupera 2d8 Pontos de Vida por rodada por 1 minuto.
Sanguessuga de Calor: Causa 13d8 de dano de frio às criaturas em um cone.
Santuário Particular: Impede que alguém veja ou use vidência em uma área por 24 horas.
Sobrecarregar Sinapse: Alvo sofre 18d8 de dano e fica zonzo por 1 minuto.
Telecinese: Move um objeto, ataca criaturas, ou arremessa objetos ou criaturas com sua mente.
Teleporte: Teleporta instantaneamente até 3.000 quilômetros.
Terreno Holográfico: Cria um holograma grande que cobre terreno e estruturas.
Voo: Você pode voar a uma velocidade de 21 metros e por longas distâncias.

6º NÍVEL

Amarra Planar: Prende uma criatura extraplanar de ND 10 ou inferior até que ela execute uma tarefa.
Armadura Resistente Maior: Concede RD 15/— ou resistência a energia 15 contra quatro tipos de energia.
Barreira Planar: Bloqueia uma área contra qualquer viagem planar dentro dela.
Caminhar nas Sombras: Entra em um reino sombrio para viajar rapidamente para um destino.
Controlar Gravidade: Altera a gravidade em uma área.
Controlar Mortos-Vivos: Criaturas mortas-vivas seguem seus comandos e não te atacam.
Corrente Elétrica: Causa 13d12 de dano de eletricidade ao alvo primário e a até 10 alvos secundários; um dos dispositivos elétricos do alvo primário para de funcionar por 1 rodada.
Descarregar Maior: Atrapalha ou desliga vários itens ou constructos tecnológicos.
Desintegrar: Raio reduz uma criatura ou objeto a pó.
Frota Sombria: Ilusão de naves espaciais causa 3d6 de dano perfurante e 3d6 de dano de fogo a todas as criaturas na área afetada.
Imagem Holográfica: Cópia ilusória com sua aparência pode falar e conjurar magias.
Invisibilidade em Massa: Vários alvos ficam invisíveis por 1 minuto por nível ou até um alvo atacar ou se afastar dos outros afetados pela magia.
Muralha de Aço[D]: Muralha com dureza 15 e 45 Pontos de Vida a cada 2,5 cm de espessura.
Passeio Etéreo: Você se torna etéreo por 1 rodada por nível.
Religar a Carne em Massa: Causa 3d6 de dano por rodada e reduz a velocidade dos alvos durante esse período.
Salto Planar: Até oito criaturas viajam para outro plano à sua escolha.
Sucatobô de Batalha: Cria um robô temporário de sucata aleatória, transformando-a em um combatente mortal.
Teleporte Interplanetário[D]: Teleporta entre planetas.
Terraformar[D]: Altera o terreno e o clima.
Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.
Vibração Congenial: Causa 2d10 de dano por rodada a uma estrutura independente.
Visão Verdadeira: Alvo pode ver as coisas como elas realmente são.
Voo: Vários alvos podem voar a uma velocidade de 18 metros.

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

As magias a seguir são apresentadas em ordem alfabética (veja Ordem de Apresentação na página 335).

AMARRA PLANAR 4-6 4-6

Escola conjuração (chamado); veja texto
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos veja texto
Duração instantânea; veja texto
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim; veja texto

Conjurar esta magia tenta um ato perigoso: atrair uma criatura de outro plano para uma armadilha especificamente preparada, criada pela magia dentro de seu alcance. A criatura invocada fica presa na armadilha até concordar em realizar um serviço em troca de sua liberdade ou se libertar. O tipo de criatura a ser ancorada deve ser conhecida e declarada. Se quiser invocar um indivíduo específico, você deve usar o nome próprio desse indivíduo ao conjurar a magia. A ND do extraplanar que você pode invocar com *amarra planar* depende do nível da magia.

4º: Um extraplanar de ND 4 ou inferior
5º: Um extraplanar de ND 7 ou inferior
6º: Um extraplanar de ND 10 ou inferior

A criatura alvo pode tentar uma jogada de Vontade. Se obtiver sucesso na jogada de resistência, ela resiste à magia. Se falhar, é imediatamente atraída para a armadilha (resistência a magia não a impede de ser invocada). A criatura pode escapar da armadilha utilizando a sua resistência a magia (se você falhar no teste de nível de conjurador contra a resistência a magia dela), com viagens dimensionais ou com um teste bem-sucedido de Carisma (CD = 15 + metade de seu nível de conjurador + seu modificador Carisma). Ela pode tentar cada método uma vez por dia e um 20 natural neste teste é sempre um sucesso (e um 1 natural em seu teste de nível de conjurador é sempre uma falha). Se ela se livrar, pode fugir ou atacar você. Uma conjuração de *barreira planar* na área impede a criatura de escapar através de viagens dimensionais.

Se a criatura não se libertar da armadilha, você pode mantê-la presa o quanto se atrever. Você pode tentar convencer a criatura a executar uma tarefa em troca de liberdade e talvez algum tipo de recompensa. A criatura decide quais os termos que está disposta a aceitar e deve concordar voluntariamente com os termos; compulsão mágica não é suficiente. Isto continua até que a criatura prometa servir, até que se liberte ou até você decidir se livrar dela por meio de alguma outra magia. Ela nunca concorda com comandos que não sejam razoáveis.

Uma vez que o serviço solicitado tenha sido concluído, a criatura precisa apenas lhe informar para ser imediatamente enviada de volta a seu plano natal. A criatura pode se vingar de você mais tarde por ter sido aprisionada. Se você atribuir uma tarefa em aberto que a criatura não é capaz de completar através de suas próprias ações, a magia permanece em efeito por 10 dias e a criatura ganha uma chance imediata de se libertar. Uma tarefa definida que demorará mais de 10 dias normalmente como é considerada não razoável. Observe que uma criatura inteligente pode subverter algumas instruções.

Quando usar esta magia para invocar uma criatura com o subtipo água, ar, bom, caótico, fogo, mau, ordeiro ou terra, a magia adquire esse descritor.

ADIVINHAÇÃO 4

Escola adivinhação
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance pessoal
Duração instantânea

Similar a *augúrio*, porém mais poderosa, a magia *adivinhação* pode fornecer um conselho útil em resposta a uma pergunta relativa a um objetivo, evento ou atividade específica que deve ocorrer dentro de uma semana. Conjurar esta magia exige que você gaste 1 Ponto de Determinação. O conselho concedido pela magia pode ser tão simples como uma frase curta ou pode assumir a forma de uma rima ou presságio críptico. Se não agir com base nas informações, as condições podem mudar de forma que a informação não seja mais útil. A chance de uma adivinhação correta é de 75%. Se a jogada de dados falhar, você sabe que a magia falhou, a menos que uma magia específica que produza informações falsas esteja funcionando.

Como com *augúrio*, múltiplas conjurações de *adivinhação* sobre o mesmo tópico pelo mesmo conjurador usam o mesmo resultado de dado que a primeira conjuração de *adivinhação* e dão a mesma resposta todas as vezes.

ANIMAR OS MORTOS 4 4

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um ou mais cadáveres
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Esta magia transforma cadáveres em mortos-vivos que obedecem aos seus comandos verbais. Os mortos-vivos podem ser feitos para lhe seguir ou para permanecerem no lugar e atacar qualquer criatura (ou um tipo específico de criatura) que entrar na área. Eles continuam animados até serem destruídos. Um morto-vivo destruído não pode ser animado novamente.

Você pode criar um ou mais mortos-vivos com um ND total de até metade de seu nível de conjurador. Você só pode criar um tipo de morto-vivo a cada conjuração desta magia. A criação de mortos-vivos exige materiais especiais no valor de 1.000 créditos × o ND total dos mortos-vivos criados; estes materiais são consumidos como parte da conjuração da magia.

Os mortos-vivos que você cria permanecem sob seu controle indefinidamente. No entanto, não importa quantas vezes use esta magia, você pode controlar somente um número de mortos-vivos cujo ND total não seja maior do que seu nível de conjurador. Se exceder este número, todas as criaturas recém-criadas ficam sob seu controle e qualquer excesso de mortos-vivos de conjurações anteriores fica descontrolado. Você escolhe quais criaturas são liberadas. Uma vez liberados, tais mortos-vivos não têm qualquer lealdade para com você e, com o tempo, podem ficar mais poderosos do que os mortos-vivos que você pode criar.

Os cadáveres usados devem estar tão intactos quanto os mortos-vivos comuns do tipo que você escolher criar. Por exemplo, um esqueleto pode ser criado apenas a partir de um cadáver quase intacto (que possua ossos) ou esqueleto. Um zumbi pode ser criado apenas a partir de uma criatura com anatomia física.

APAGAR 1

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos um conjunto de dados escritos
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Apagar remove escritas de natureza mágica ou mundana de qualquer armazenamento escrito, incluindo papel, computadores ou dispositivos similares. Você remove até 1.500 palavras de texto (para arquivos de computador, este poderia ser um arquivo de dados de 1.500 palavras ou 1.500 palavras de códigos de programação). Com esta magia, você pode remover runas e glifos mágicos criados por magias de 3º nível ou inferior.

Escrita não-mágica em um livro ou manual é apagada automaticamente se você tocar nela e ninguém mais estiver a segurando. Escrita mágica e programas de computador devem ser tocados (diretamente ou tocando na unidade física que contém o arquivo) para serem apagados e você também deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) com uma CD igual a 11 + o nível de conjurador para a escrita mágica ou o nível do item da unidade do computador. Computadores geralmente criam cópias de segurança em uma base de rodada-a-rodada e, quando você apaga o código de um computador, é necessário 1 rodada para o computador acessar suas cópias de segurança. Se apagar um arquivo que armazena dados contínuos (como um vídeo de uma câmera), o computador não poderá recuperar a rodada que falta. Um 1 natural é sempre uma falha neste teste. Se falhar em apagar a escrita que faz parte de uma armadilha (mágica ou não), você ativa essa armadilha.

ARMADURA REFLETORA 1

Escola abjuração (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 10 minutos/nível ou até ser dispensada (D); veja texto

Você cria um revestimento cintilante de força mística que cobre seu corpo, permitindo refletir o dano sofrido contra seu atacante. A qualquer momento pela duração desta magia, quando sofrer dano de Pontos de Vida de um ataque feito com uma arma por um adversário a até 30 metros, você pode decidir descarregar a magia como uma reação. Se o fizer, a armadura crepita com energia à medida que desaparece, arqueando pelo ar para atingir a criatura atacante, que sofre uma quantidade de dano de força igual ao dano causado no momento em que esta magia foi dispensada (máximo 10). O alvo pode tentar uma jogada de Reflexos para metade do dano.

ARMADURA RESISTENTE MENOR 3 3

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura vestindo armadura
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Armadura resistente menor concede proteção ao alvo (e seu equipamento) à sua escolha contra dano cinético ou de energia. Se escolher dano cinético, o alvo e seu equipamento recebem RD 5 /— que protege contra dano concussante, cortante e perfurante. Se escolher dano de energia, selecione quaisquer dois entre dano de ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico. O alvo e seu equipamento recebem resistência a energia 5 que protege contra os tipos de energia escolhidos. Esta redução de dano ou resistência a energia não se acumula com qualquer redução de dano ou resistência a energia que o alvo já possua, e várias conjurações desta magia não se acumulam.

ARMADURA RESISTENTE 4 4

Escola abjuração

Esta magia funciona como *armadura resistente menor*, mas o alvo e seu equipamento recebem RD 10/— ou resistência a energia 10 que protege contra três tipos de energia.

ARMADURA RESISTENTE MAIOR 6 6

Escola abjuração

Esta magia funciona como *armadura resistente menor*, mas o alvo e seu equipamento recebem RD 15/— ou resistência a energia 15 que protege contra quatro tipos de energia.

ARREMESSAR DISCO DE FORÇA 2

Escola evocação (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até cinco criaturas; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Você cria um disco giratório feito de força pura e cintilante e o arremessa em um oponente dentro do alcance, potencialmente atacando outros inimigos próximos conforme o disco ricocheteia. Escolha o alvo inicial e faça um ataque à distância contra sua CAE. Se o ataque acertar, o disco causa 3d6 de dano de força. Em seguida, o disco ricocheteia para atingir até mais quatro criaturas à sua escolha, cada uma a no máximo 4,5 metros do último alvo. Faça um ataque à distância contra a CAE de cada alvo posterior; o disco causa 2d6 de dano de força a cada alvo secundário atingido (este dano é rolado separadamente para cada alvo). O disco continua a ricochetear desse jeito até que tenha tentado atingir cinco criaturas, até que não existam outros alvos válidos ou até que você encerre a magia voluntariamente. Uma criatura pode sofrer dano apenas uma vez de uma única conjuração desta magia.

O disco de força é sujeito a resistência a magia, então você deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador) contra cada alvo com resistência a magia antes de determinar se o alvo pode sofrer dano. Se falhar neste teste, a magia termina.

A forma exata do disco de força é superficialmente mutável; como parte da conjuração desta magia, o conjurador pode decidir fazer de forma diferente de um disco tradicional. Por exemplo, usar esta magia para criar uma faca-estrela feita de força é popular entre seguidores de Desna. A magia ainda causa a quantidade de dano descrito acima, independentemente da forma do disco.

ARROMBAR 2

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma porta, contêiner ou portal com uma área de até 3 metros de lado/nível
Duração instantânea; veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Arrombar abre portas barradas, fechadas por computador, trancadas ou emperradas, bem como aquelas sujeitas a *travar portal* ou *selo de segurança*. Quando completar a conjuração desta magia, faça um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador) contra a CD da tranca ou selo do computador com +10 de bônus. Se for bem-sucedido, *arrombar* abre até duas trancas. Esta magia abre portas secretas (mas não identifica portas secretas não encontradas), bem como recipientes fechados ou com truques de aberturas, portas de nave espacial e entradas protegidas similarmente. Ele também afrouxa correntes, grilhões ou soldas (desde que sirvam para manter algo fechado). Se for usada para abrir uma porta fechada com *selo de segurança*, a magia não remove o selo, mas suspende seu funcionamento por 10 minutos. Em todos os outros casos, a porta não se tranca nem emperra novamente por conta própria. *Arrombar* não ergue portões barrados ou impedimentos similares (como uma barreira de campo de força) ou abre qualquer porta ou recipiente maior do que a área da magia, tampouco afeta cordas, teias e similares.

ATAQUE DE MICROBÔS 2

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito nuvem distrativa de microbôs
Duração concentração + 1 rodada
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você puxa a energia tecnológica latente do ar para formar uma nuvem de microbôs do tamanho de um punho que ocupam uma área que designada. Os microbôs começam em uma área de um quadrado de 3 metros quando criados e a nuvem pode ser criada compartilhando o espaço de outras criaturas. Se nenhuma criatura estiver dentro da área da nuvem, os microbôs perseguem e assolam a criatura hostil mais próxima de você o melhor possível a cada rodada. Embora os microbôs geralmente saibam quais criaturas são seus inimigos, você não tem controle sobre seus objetivos ou a direção que viajam. Se houver vários alvos válidos que os microbôs podem assolar, a nuvem se dividirá em um máximo de quatro segmentos de quadrados de 1,5 metros e perseguirá alvos diferentes.

A nuvem (e seus segmentos) tem uma velocidade de voo de 6 metros. A cada rodada, em seu turno, a nuvem de microbôs concede disparo de distração (veja página 246) contra os adversários em seus espaços. Além disso, a nuvem concede disparo de cobertura (veja página 246) a qualquer pessoa atacada por adversários em seus espaços. Os microbôs se reparam constantemente e a nuvem gera novos microbôs a cada segundo, então qualquer ataque contra eles é essencialmente ineficaz.

AUGÚRIO 2

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance pessoal
Duração instantânea

Conjurar *augúrio* pode dizer se uma ação específica trará bons ou maus resultados para você no futuro imediato. Conjurar esta magia exige um foco pessoal intenso e requer que você gaste 1 Ponto de Determinação.

A chance de receber uma resposta significativa com sucesso é de 75%; esta rolagem é feita secretamente pelo MJ. Uma pergunta pode ser tão direta que um resultado bem-sucedido é automático, ou pode ser tão vaga que não possui nenhuma chance de sucesso.

Se o augúrio for bem-sucedida, você recebe um dos quatro resultados.

- Prosperidade (se a ação provavelmente trará bons resultados).
- Infortúnio (para resultados ruins).
- Prosperidade e Infortúnio (para ambos).
- Nada (para ações que não têm resultados especialmente bons nem especialmente ruins).

Se o *augúrio* não for bem-sucedido, você obtém o resultado "nada". Um conjurador que obtém o resultado "nada" não tem como saber se foi a consequência de um augúrio falho ou bem-sucedido.

O augúrio pode enxergar apenas cerca de 30 minutos no futuro, portanto, qualquer coisa que possa acontecer além desse período de tempo não afeta o resultado. Assim, o resultado pode não levar em conta as consequências a longo prazo de uma ação contemplada. Múltiplas conjurações de *augúrio* pela mesma criatura sobre o mesmo tópico usam o mesmo resultado da rolagem da primeira conjuração.

BARREIRA PLANAR 6 6

Escola abjuração
Tempo de Execução 6 rodadas
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área um cubo de 18 metros/nível (M)
Duração 24 horas
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Barreira planar bloqueia uma área contra qualquer viagem planar dentro ou para dentro dela. Isto inclui todas as magias de teleporte, magias de convocação, saltos planares, viagens astrais e viagens etéreas. Tais efeitos simplesmente falham automaticamente. Naves estelares não podem entrar ou sair da Deriva em uma área afetada por esta magia.

Dissipar magia não dissipa o efeito de sua *barreira planar* a menos que o nível de conjurador da criatura que tenta dissipar seja pelo menos tão alto quanto o seu. Você não pode ter múltiplos efeitos de *barreira planar* sobrepostos. Se os efeitos de *barreira planar* se sobrepuserem, o efeito mais recente para no limite do efeito mais antigo.

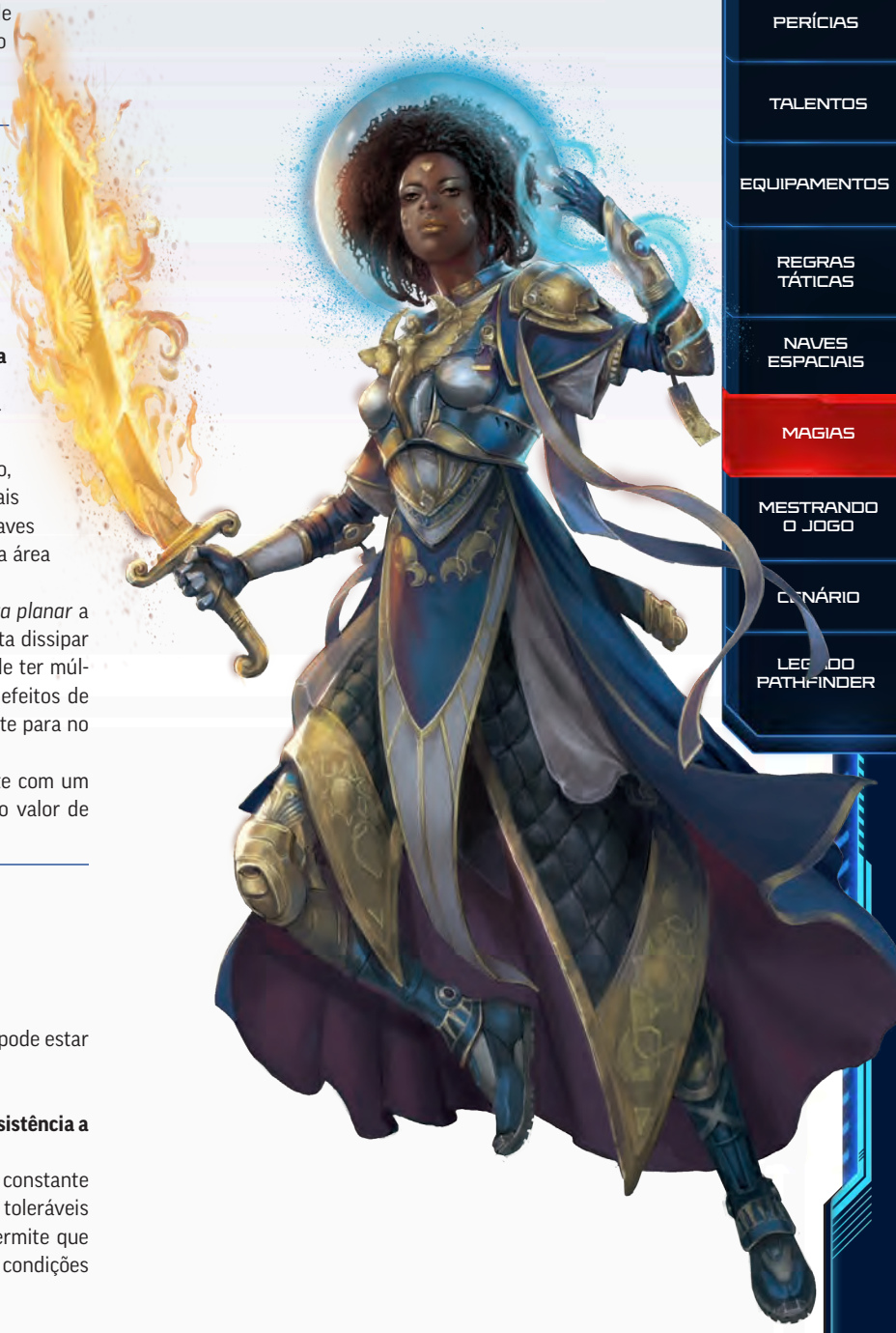
Uma *barreira planar* pode ser tornada permanente com um ritual especial que leva 1 hora e requer materiais no valor de 15.000 créditos por cubo de 18 metros.

BOLHA DE VIDA 1 1

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 dia/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você envolve as criaturas alvo com um invólucro constante e móvel de 2,5 centímetros de condições de vida toleráveis personalizadas para cada criatura. Este invólucro permite que os alvos respirem livremente em uma variedade de condições atmosféricas (incluindo atmosferas corrosivas, densas, rarefeitas e tóxicas), bem como embaixo d'água ou no vácuo. Também torna os alvos imunes a gases e vapores nocivos, incluindo doenças e venenos inalados, assim como magias com efeitos gasosos nocivos. Além disso, o invólucro protege alvos (e seus equipamentos) de temperaturas extremas (entre –45° e 60° F) sem ter que realiza de Fortitude, bem como pressões extremas.

Bolha de vida não fornece proteção contra dano causado por energia, energia negativa ou positiva (como encontrados nos Planos de Energia Negativa e Positiva) ou radiação; também não fornece a capacidade de enxergar em condições de má visibilidade (como em fumaça ou névoa) ou a capacidade de se mover ou agir normalmente em condições que impedem o movimento (como debaixo d'água).



BOMBA LÓGICA 2

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um sistema ou módulo de computador
Duração 1 dia/nível ou até ser acionada
Jogada de Resistência veja texto; **Resistência a Magia** veja texto

Você infunde um sistema ou módulo de computador com energias protetoras, resguardando-o contra tentativas de acessá-lo.

Enquanto esta magia estiver em efeito, a primeira vez que uma criatura tentar acessar, destruir ou manipular o sistema ou módulo de computador afetado sem sucesso (utilizando a perícia Computação ou de outra forma), ela sofre 6d6 de dano (de eletricidade, fogo ou frio, à sua escolha ao conjurar a magia, que adquire o descritor apropriado). A criatura pode tentar uma jogada de Fortitude para metade do dano, e resistência a magia se aplica. Este dano é somado a quaisquer efeitos negativos que a criatura sofra devido a outras contramedidas do sistema.

CAMINHAR NAS SOMBRAS 6 6

Escola ilusão (sombra)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos até uma criatura ou veículo Médio/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia** sim (objeto)

Para usar *caminhar nas sombras*, você deve estar em uma área sob luz fraca. Você e qualquer criatura ou veículo que você tocar são transportados ao longo de um caminho sinuoso de matéria sombria na borda do Plano Material, onde ele toca o Plano das Sombras. O efeito é majoritariamente ilusório, mas o caminho é quase real.

Todos os alvos afetados devem estar em contato direto uns com os outros. Um alvo Grande conta como dois alvos Médios, um alvo Enorme conta como quatro alvos Médios, e assim por diante. As criaturas que você transporta dessa maneira podem optar por segui-lo, vagar pelo plano ou voltar ao Plano Material (50% de chance para qualquer um dos últimos resultados se as criaturas se perderam ou foram abandonadas por você). Criaturas involuntárias a acompanhá-lo no Plano das Sombras podem fazer uma jogada de Vontade para anular o efeito.

Na região das sombras, você se move a uma velocidade de 300 quilômetros por hora. Devido ao desfoque de realidade entre o Plano das Sombras e o Plano Material, você não pode ver detalhes do terreno ou áreas que atravessa durante o trânsito nem pode prever perfeitamente onde sua viagem terminará. É impossível avaliar as distâncias com precisão, tornando a magia virtualmente inútil para aferição ou espionagem. Além disso, quando o efeito da magia termina, você é desviado 1d10 × 30 metros em uma direção horizontal aleatória em relação a seu ponto final desejado. Se isto fosse colocá-lo dentro de um objeto sólido, você (e todas as criaturas lhe acompanhando) são desviados para o espaço vazio mais próximo disponível, mas a tensão desta atividade deixa todos fatigados (sem jogada de resistência).

Caminhar nas sombras também pode ser usada para viajar para outros planos que fazem fronteira com o Plano das Sombras (exceto para a Deriva), mas este uso exige que você viaje pelo Plano das Sombras para chegar a uma borda com outro plano de realidade, o que leva 1d4 horas.

CARNE EM PEDRA 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula; **Resistência a Magia** sim

Você dispara um raio cinza escuro em seu alvo, fazendo um ataque à distância contra sua CAE, mas pode adicionar o bônus de seu atributo chave a este ataque em vez de seu modificador de Destreza se ele for maior. Se acertar e o alvo falhar em sua jogada de Fortitude, o alvo se transforma em uma estátua inerte e acéfala, juntamente com todo seu equipamento carregado. Se a estátua resultante desta magia for quebrada ou danificada, o alvo (se retornar ao seu estado original) tem danos ou deformidades similares. A criatura não está morta, mas não dá sinais de vida mesmo após uma inspeção próxima. Somente criaturas de carne são afetadas por esta magia.

Se esta magia for conjurada sobre uma criatura de pedra que já foi de carne, ela reverte a petrificação.

CATIVAR MONSTRO 3

Escola encantamento (cativação, mental)
Alvos uma criatura viva
Duração 1 dia/nível

Esta magia funciona como *cativar pessoa*, exceto que o efeito não é restringido pelo tipo de criatura.

CATIVAR PESSOA 1

Escola encantamento (cativação, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura humanoide
Duração 1 hora/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Esta cativação faz uma criatura humanoide considerá-lo um amigo e aliado de confiança (trate a atitude do alvo como amistosa). No entanto, se a criatura estiver sendo ameaçada ou atacada por você ou seus aliados, ela recebe +5 de bônus em sua jogada de resistência.

A magia não permite que você controle a criatura cativada como se fosse um autômato. É improvável que ela tente lhe prejudicar, mas também é improvável que ataque qualquer um dos seus verdadeiros amigos ou aliados. Você pode tentar dar sugestões ao alvo, mas deve obter sucesso em um teste oposto de Carisma para convencê-lo a fazer qualquer coisa que normalmente não faria. (Não são permitidas tentativas repetidas deste teste.) Uma criatura afetada nunca obedece a sugestões suicidas ou obviamente prejudiciais. Se qualquer ato seu ou de seus aparentes aliados ameaçar a criatura encantada, a magia é desfeita. Você deve falar o idioma da criatura para comunicar suas sugestões, ou de alguma forma se capaz de gesticular bem.

CIRURGIA PSÍQUICA 6

Escola encantamento (mental)
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance toque
Alvos uma pessoa viva voluntária ou inconsciente
Duração instantânea

Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Cirurgia psíquica cura o alvo de todo o dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma e restaura todos os pontos drenados permanentemente da Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo. Ela também elimina todos os efeitos contínuos de confusão, insanidade e medo. *Cirurgia psíquica* também remove quaisquer aflições mentais que puderem ser removidas com *dissipar magia*, bem como doenças mentais. Cirurgia psíquica remove todos os efeitos que estejam alterando magicamente a memória do alvo, mesmo efeitos instantâneos, e pode restaurar uma memória à clareza perfeita (mesmo que a perda de memória seja devida à passagem mundana do tempo).

CLARIAUDIÊNCIA/CLARIVIDÊNCIA 3 3

Escola adivinhação (vidência)
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Efeito sensor mágico
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Você cria um sensor mágico invisível em um local específico que lhe permite ver ou ouvir (à sua escolha) quase como se estivesse lá. Você não precisa de linha de visão ou linha de efeito para criar este sensor em um local específico dentro do alcance, mas o local deve ser familiar ou óbvio para você, como dentro de uma caverna cuja entrada você pode ver.

O sensor não se move, mas você pode girá-lo em todas as direções para ver a área como desejar. Esta magia funciona apenas no plano de existência que você está ocupando atualmente.

COMANDAR MORTOS-VIVOS 2 2

Escola necromancia (dependente de sentidos)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura morta-viva
Duração 1 dia/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Esta magia permite que você tenha um grau de controle sobre uma criatura morta-viva. Se o alvo for inteligente, ele vê suas palavras e ações favoravelmente (trate sua atitude como amistosa). Ele não irá lhe atacar enquanto a magia durar. Você pode tentar dar as sugestões ao alvo, mas deve obter sucesso em um teste oposto de Carisma para convencê-lo a fazer qualquer coisa que normalmente não faria. (Não são permitidas tentativas repetidas deste teste.) Um morto-vivo inteligente comandado nunca obedece a sugestões suicidas ou obviamente prejudiciais, mas pode ser convencido de que algo muito perigoso vale a pena de fazer.

Uma criatura morta-viva e ininteligente não recebe nenhuma jogada de resistência contra esta magia. Quando controla um ser acéfalo, você pode comunicar apenas comandos básicos, como "Venha aqui", "Vá lá", "Lute", "Fique parado" e assim por diante. Mortos-vivos ininteligentes não resistirão a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais.

Se qualquer ato seu ou de seus aparentes aliados ameaçarem o morto-vivo encantado (independentemente de sua Inteligência), a magia é desfeita. Você comanda a criatura morta-viva por voz e ela lhe entende independentemente do idioma que você falar.

COMANDO 1

Escola encantamento (compulsão, dependente de idioma, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva
Duração 1 rodada
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Você dá ao alvo um dos seguintes comandos, que é obedecido com o melhor de sua capacidade, na primeira oportunidade. Se o alvo não conseguir cumprir seu comando no próximo turno, a magia falha automaticamente.

Aproxime-se: O alvo se move em sua direção o mais rápido e diretamente possível por 1 rodada, não realizando outras ações e acionando reações (como ataques de oportunidade) normalmente por este movimento.

Solte: O alvo solta o que quer que estiver segurando. Ele não pode pegar qualquer item solto até o próximo turno.

Caia: O alvo cai no chão e permanece prostrado por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto prostrado.

Fuja: O alvo se move para longe de você o mais rápido e diretamente possível por 1 rodada, não realizando outras ações e desencadeando reações (como ataques de oportunidade) normalmente por este movimento.

Pare: O alvo fica pasmo por 1 rodada.

COMANDO MAIOR 5

Escola encantamento (compulsão, dependente de idioma, mental)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros de distância
Duração 1 rodada/nível
Esta magia funciona como *comando*, exceto que você pode afetar até uma criatura por nível e os alvos continuam a atividade especificada por mais de 1 rodada. No início da ação de cada criatura comandada após a primeira, ela pode tentar outra jogada de Vontade para se libertar da magia. Cada criatura deve receber o mesmo comando.

COMPARTILHAR IDIOMAS 1

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 24 horas
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)
Durante 24 horas, o alvo pode ler, entender e se comunicar ao máximo de sua capacidade em até três idiomas que você já conheça. Isto não altera a natureza física da criatura (se não possui um meio de falar, ela ainda não pode falar) ou sua atitude em relação a você. No entanto, a magia permite que criaturas inteligentes que normalmente não tenham um idioma entendam e (se fisicamente capazes) se comuniquem nos idiomas concedidos por esta magia.

COMPREENDER IDIOMAS 1

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Duração 10 minutos/nível
Você pode entender as palavras faladas ou escritas de criaturas ou ler mensagens escritas ou táteis que seriam incompreensíveis. A capacidade de ler não implica necessariamente compreensão do material, apenas seu significado literal. A magia permite que você compreenda ou leia um idioma desconhecido, não que o fale ou escreva. Você não pode usar esta magia para ler escrita mágica ou mensagens codificadas (embora revele se uma mensagem é mágica ou codificada), mas pode usá-la para ler o código bruto de programação ou linguagens de programação estrangeiras, o que lhe permite entender o suficiente para fazer testes Computação nesses materiais sem penalidades.

COMUNHÃO COM A NATUREZA 5

Escola adivinhação
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance pessoal
Duração instantânea
Você se torna um com a natureza, recebendo conhecimento do território ao seu redor. Você instantaneamente ganha conhecimento de até três fatos entre os seguintes assuntos: o chão ou terreno, plantas, minerais, corpos de água, pessoas, população animal em geral, presença de criaturas nativas, presença de criaturas sobrenaturais poderosas ou o estado geral do ambiente natural.

Em terrenos abertos, a magia funciona em um raio de 1,5 quilômetros por nível de conjurador. Em ambientes subterrâneos naturais – cavernas, túneis e similares – a magia é menos poderosa e seu raio é limitado a 30 metros por nível de conjurador. A magia não funciona quando a natureza foi substituída por construção ou assentamentos, como em cidades, fábricas e naves espaciais.

CONDIÇÃO 2

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos até uma criatura viva tocada a cada 3 níveis
Duração 1 hora/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)
Quando você precisa cuidar de companheiros que se separam, *condição* lhe permite monitorar mentalmente suas posições relativas e condições gerais. Você fica ciente da direção e distância das criaturas e de quaisquer condições ou estados que os afetem: apavorados, atordoados, confusos, doentes, envenenados, feridos, ilesos, inconscientes, morrendo, nauseados, zonzos, sem Pontos de Estamina e similares. Após a magia ser conjurada sobre os alvos, a distância entre eles e o conjurador não afeta a magia enquanto estiverem no mesmo plano de existência. Se um alvo deixar o plano (incluindo através de viagem na Deriva) ou morrer, a magia para de funcionar para essa criatura.

CONFUSÃO MENOR 1

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva
Duração 1 rodada
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Esta magia faz com que uma única criatura fique confusa (conforme a magia confusão) por 1 rodada.

CONFUSÃO 4

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área explosão de 4,5 metros de raio
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Esta magia causa confusão em todas as criaturas da área, tornando-as incapazes de determinar suas ações. Qualquer criatura confusa que for atacada automaticamente ataca ou tenta atacar quem lhe atacou, desde que ainda esteja confusa no início do próximo turno dela. Note que uma criatura confusa não desfere ataques de oportunidade contra qualquer adversário que já não esteja dedicada a atacar (seja por sua ação mais recente ou porque acabou de ser atacada). Para criaturas confusas que não foram atacadas, role na tabela a seguir no início do turno de cada criatura afetada para ver o que ela faz naquela rodada.

D%	COMPORTAMENTO
1–25	Age normalmente.
26–50	Não faz nada além de balbuciar incoerentemente.
51–75	Causa 1d8 + modificador de Força de dano em si mesma com o item à mão.
76–100	Ataca a criatura mais próxima.

Uma criatura confusa que não possa realizar a ação indicada não faz nada além de balbuciar incoerentemente. Atacantes não têm nenhuma vantagem especial ao atacar um alvo confuso.

CONTATAR OUTRO PLANO 5 5

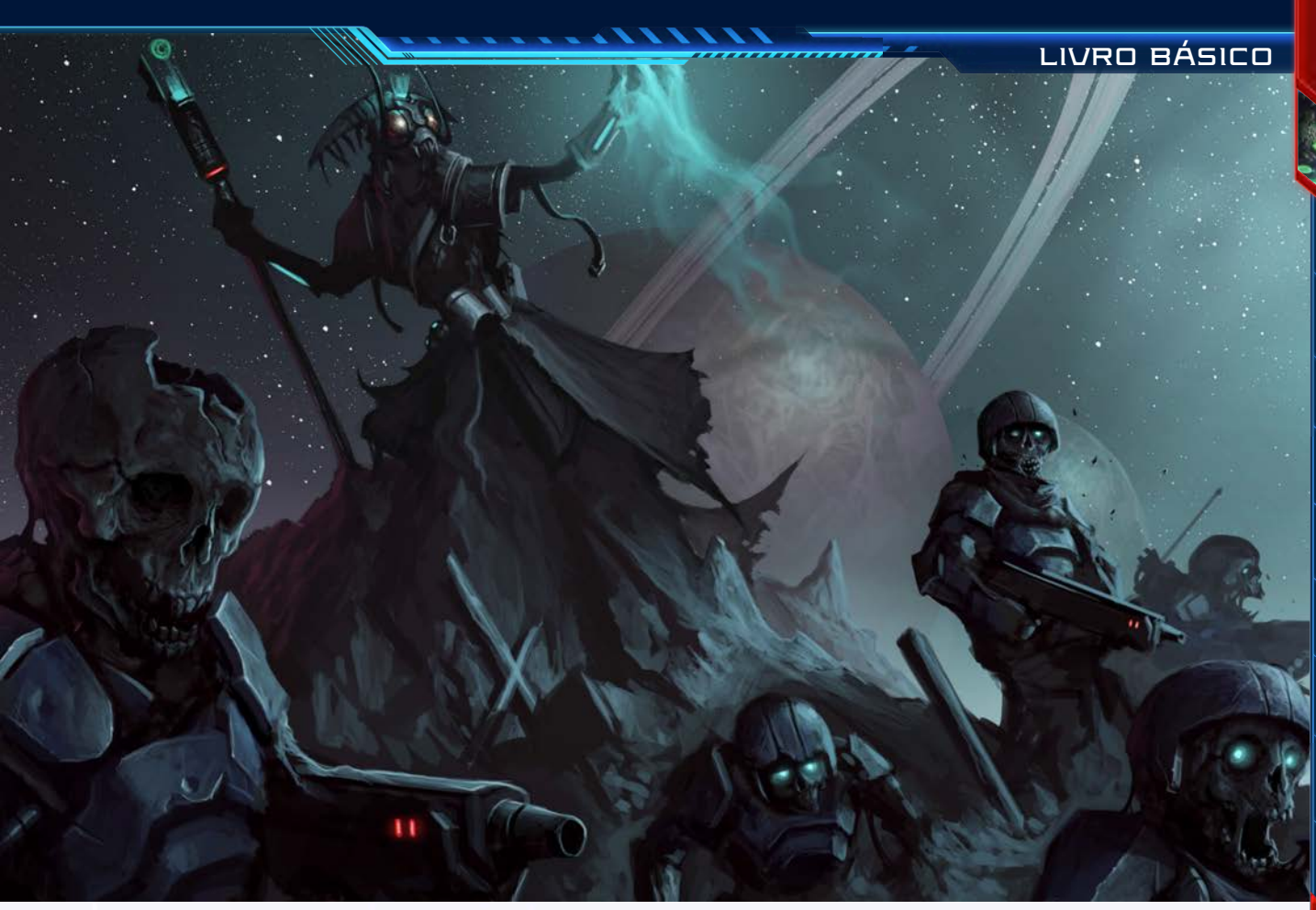
Escola adivinhação
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance pessoal
Duração concentração
Você envia sua mente para outro plano de existência (um Plano Elemental ou algum plano mais externo) para receber conselhos e informações dos poderes de lá. Os poderes respondem em um idioma que você entende, mas se ressentem desse contato e dão apenas respostas breves às suas perguntas. Todas as perguntas são respondidas com "Sim", "Não", "Talvez", "Nunca", "Irrelevante", ou alguma outra resposta de uma palavra.

Você deve se concentrar em manter a magia para fazer perguntas à razão de uma por rodada. A pergunta é respondida pelo poder durante a mesma rodada. Você pode fazer uma pergunta a cada 2 níveis de conjurador. Em raras ocasiões, esta adivinhação pode ser bloqueada por um ato de certas divindades ou forças.
Contatar um poder planar menor é relativamente seguro, mas pode não resultar em respostas úteis. Para cada pergunta que você faz, o MJ rola 1d20 secretamente.

1–2: O poder não lhe responde, a magia termina e você deve fazer um teste de Inteligência CD 7. Em caso de falha, sua Inteligência e Carisma caem cada uma para 8 por uma semana e você não pode conjurar magias nesse período.

3–5: Você recebe uma resposta aleatória à pergunta.

6–10: Você recebe uma resposta incorreta à pergunta. Com base na natureza e nas necessidades da criatura contatada, esta pode ser uma mentira feita para prejudicá-lo.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

11–15: Você não recebe nenhuma resposta para a pergunta.

16 ou Mais: Você recebe uma resposta de uma palavra verdadeira e útil. Se a pergunta não puder ser verdadeiramente respondida desta maneira, nenhuma resposta será recebida.

Contatar mentes mais afastadas de seu plano natal aumentam a probabilidade de você sofrer uma diminuição em Inteligência e Carisma devido ao seu cérebro ter sido sobrepujado pela pura estranheza e força do poder, mas também aumenta a chance de o poder conhecer a resposta e responder corretamente. Você pode adicionar qualquer valor de +1 a +5 à rolagem do d20 representando o contato com seres planares cada vez mais poderosos. No entanto, em uma jogada de 1 ou 2, o resultado ainda é sem resposta, a magia termina e você deve tentar uma teste de Inteligência para evitar a perda de Inteligência e Carisma. A CD deste teste de Inteligência é aumentada pelo mesmo valor adicionado à jogada do d20 para entrar em contato com uma criatura planar.

CONTER MONSTRO 4

Escola encantamento (compulsão, mental)
Alvos uma criatura viva
Esta magia funciona como *conter pessoa*, exceto que pode mirar qualquer criatura viva.

CONTER PESSOA 2

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma criatura humanoide
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula; veja texto; **Resistência a Magia** sim
O alvo fica paralisado e congela no lugar. Ele continua consciente e respira normalmente, mas não pode realizar ações físicas, nem mesmo falar. Uma criatura contida não pode conjurar magias. Em cada rodada no seu turno, o alvo pode gastar uma ação completa para tentar uma nova jogada de resistência para acabar com o efeito. Isto não provoca ataques de oportunidade. Uma criatura alada paralisada não pode bater suas asas e cai. Um nadador não pode nadar e pode se afogar.

CONTROLAR GRAVIDADE 6 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área até um cubo de 3 metros/2 níveis (M)
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Fortitude anula, veja texto; **Resistência a Magia** não
Você pode controlar a gravidade em uma área, fazendo com que ela se inverta, torne-se g-zero ou se fique extremamente forte. Uma criatura ou objeto dentro da área que obtiver sucesso em sua jogada de resistência não é afetada (embora, se permanecer na área, ela deva obter sucesso em uma nova jogada de resistência a cada rodada ou ser afetada), mas ainda pode sofrer efeitos secundários (como um objeto voando para cima com gravidade invertida, ou um objeto caindo sobre ela quando a magia termina). Você escolhe como esta magia afeta a gravidade quando a conjura e não pode alterá-la sem conjurar a magia novamente. Se duas magias *controlar gravidade* afetarem a mesma área, eles se anulam na área de sobreposição.

Se reverter a gravidade em uma área, você faz com que objetos e criaturas soltas na área caiam para cima e cheguem ao topo da área afetada em 1 rodada. Se um objeto sólido (como um teto) é encontrado nesta queda, objetos e criaturas caindo o atingem da mesma maneira que durante uma queda normal. Se um objeto ou criatura atingir o topo da área da magia sem atingir nada, eles continuam lá, oscilando ligeiramente, até a magia terminar. No final da duração da magia, objetos e criaturas afetadas caem para baixo. Criaturas que puderem voar ou levitar podem evitar cair em qualquer direção.

Se aumentar a gravidade na área criaturas e objetos pesam duas vezes mais que o normal, movem-se a metade da velocidade, podem saltar apenas metade da distância normal e levantar e transportar apenas metade do normal. Qualquer alvo voador tem sua manobrabilidade piorada em um passo (de mediana para desajeitada, por exemplo, mínimo desajeitada) e despenca no chão a menos que seja bem-sucedido em um teste de Acrobatismo CD 25 para voar e permanecer no ar.

Uma área de g-zero funciona como o ambiente g-zero (veja página 402). Você também pode usar esta magia para fazer áreas de g-zero, gravidade alta ou gravidade baixa agirem como gravidade padrão pela duração da magia (veja página 402).

CONTROLAR MÁQUINAS 5

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos constructos do subtipo tecnológico com NDs individuais não superiores a seu nível + 1 e ND total não superior ao dobro de seu nível, nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração concentração, até 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** não

Você toma o controle dos constructos alvo e os comanda telepaticamente. Você pode emitir comandos para qualquer número de constructos controlados no seu turno, começando quando conjura esta magia, como parte da concentração necessária para manter sua duração (uma ação padrão).

Se algum dos constructos estiver sob o controle de uma criatura hostil, essa criatura controladora pode fazer uma jogada de Vontade (CD igual à desta magia) para anulam o efeito desta magia. Cada constructo sob o controle de outra criatura concede a sua criatura controladora uma jogada de resistência separada para anular o efeito para esse constructo.

Enquanto esta magia estiver em efeito, os constructos afetados seguem qualquer ordem que você lhes der, mesmo que seja perigosa para eles. Ao final da magia, os constructos retornam ao seu comportamento normal. Se forem inteligentes, sabem e lembram que você usou magia para controlá-los.

CONTROLAR MORTOS VIVOS 6 6

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos mortos-vivos com NDs individuais não superiores a seu nível + 1 e ND total não superior ao dobro de seu nível, nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Esta magia permite que você controle criaturas mortas-vivas por um curto período de tempo. Você os ordena verbalmente e eles o entendem, independentemente do idioma falado. Não importa o motivo, mortos-vivos controlados não lhe atacam. No final da magia, os alvos retornam ao seu comportamento normal.

Se algum dos mortos-vivos estiver sob o controle de uma criatura hostil, essa criatura controladora pode fazer uma jogada de Vontade (CD igual à desta magia) para anula o efeito desta magia se a criatura falhar sua jogada de resistência inicial. Cada morto-vivo sob o controle de outra criatura concede a sua criatura controladora uma jogada de resistência separada para anular o efeito para esse morto-vivo.

Mortos-vivos inteligentes lembram que você os controlou, e podem buscar vingança depois que a duração da magia terminar.

CONVERSÃO CÁUSTICA 2

Escola evocação (ácido)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma criatura ou objeto
Duração 1 rodada + 1 rodada/3 níveis
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Você joga nanites mágicos que convertem o vapor de água em torno de seu alvo em um ácido mortal. Faça uma jogada de ataque à distância contra a CAE de seu alvo. Se acertar, o alvo sofre 4d4 de dano de ácido e sofre 5 de dano de ácido adicional ao final de cada turno seu pela duração da magia.

CORRENTE ELÉTRICA 6

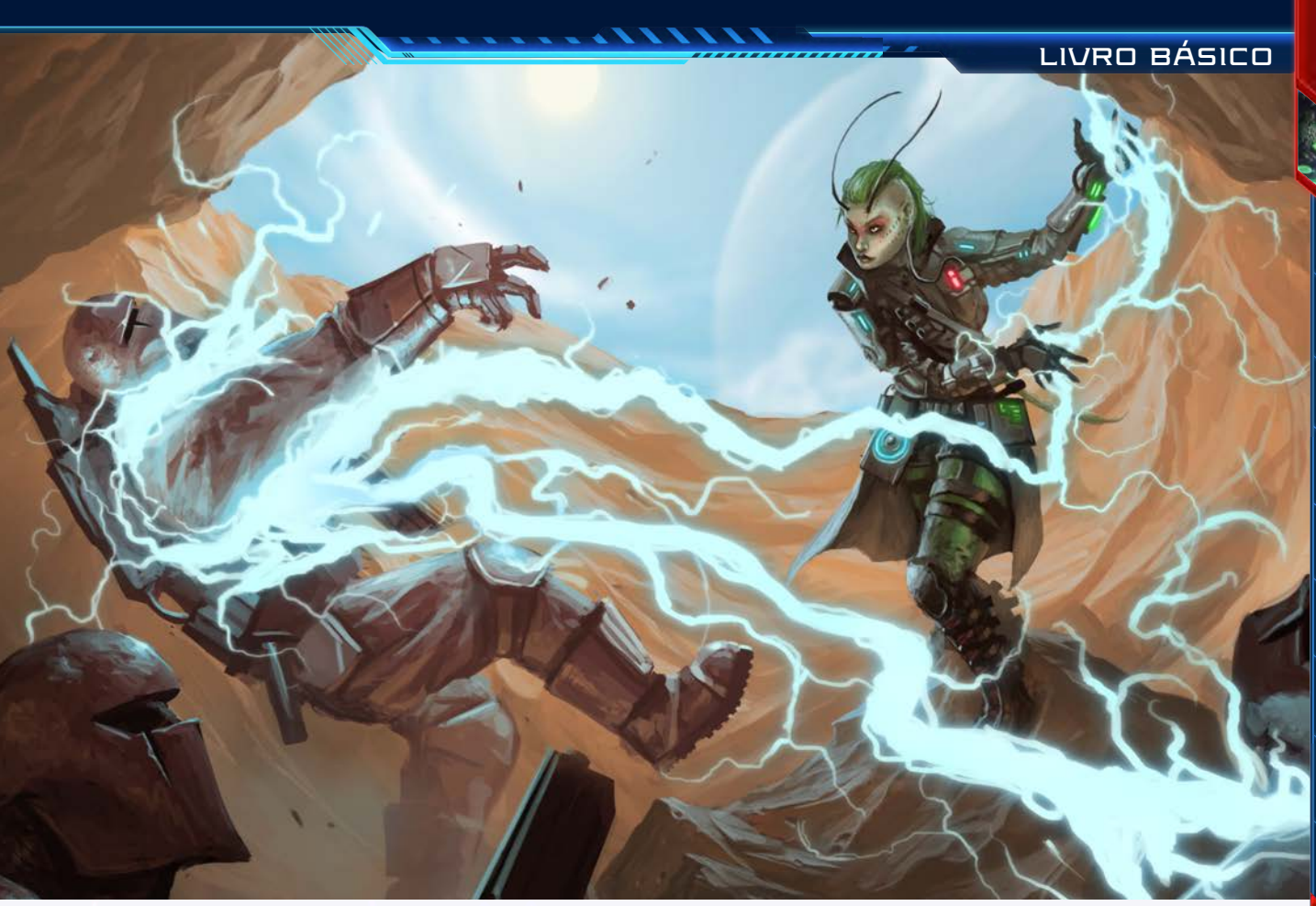
Escola evocação (eletricidade)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Alvos um alvo primário e até 10 alvos secundários, nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros do alvo primário
Duração instantânea
Jogada de Resistência Reflexos metade, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Escolha um alvo primário, bem como até 10 alvos secundários a até 9 metros do alvo primário. O alvo primário deve estar carregando ou empunhando algum tipo de equipamento que use eletricidade. Esta magia faz com que o equipamento elétrico do alvo primário se sobrecarregue com uma eletricidade mortal, que salta para atingir os alvos secundários, causando 13d12 de dano de eletricidade a todos os alvos escolhidos.

Se o alvo primário falhar na jogada de Reflexos, a magia também causa um curto um dos itens elétricos do alvo (à sua escolha) por 1 rodada, o que significa que o alvo primário não pode usá-lo nesse período. Se o alvo primário negar o efeito inteiramente (como com evasão), os alvos secundários também não sofrem efeitos.

CRIAÇÃO 4-5

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance 0 metros
Efeito um objeto não-mágico e não-tecnológico de matéria não-viva de até 1 volume/nível; veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não



Você cria um objeto não-mágico, não-tecnológico, desapossado de matéria não-viva. O volume do item criado não pode exceder um cubo de 30 centímetros de lado (ou 1 volume) por nível de conjurador. Você deve obter sucesso em um teste de Engenharia ou Profissão adequada para criar um item complexo, e não pode criar um item consumível.

4º: Quando conjura *criação* como uma magia de 4º nível, ela cria um objeto feito de matéria vegetal (como madeira) que tem um nível de item não superior a um terço de seu nível de conjurador. A duração é de 1 hora por nível de conjurador.

5º: Quando conjura *criação* como uma magia de 5º nível, ela cria um objeto feito de matéria vegetal ou mineral: cristal, metal, pedra ou similar. O objeto não pode ter um nível de item maior que metade de seu nível de conjurador. A duração depende da dureza e raridade do objeto criado, conforme indicado na tabela a seguir.

EXEMPLOS DUREZA E RARIDADE	DURAÇÃO
Matéria vegetal	2 horas/nível
Pedra, cristal, metais comuns	1 hora/nível
Metais preciosos	20 minutos/nível
Gemas	10 minutos/nível
Metais Raros	1 rodada /nível

*Inclui liga de adamante, prata alquímica, mitral e metais celestes. Você não pode usar a magia *criação* de 5º nível para criar um item de ferro frio.

CRIAR PASSAGEM 5

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Efeito abertura de 1,5 por 2,5 metros
Duração 1 hora/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você pode criar uma passagem através de paredes de gesso, madeira, metal, plástico ou pedra, mas não através de campos de força, cascos de nave espacial ou outros materiais mais resistentes. A passagem tem 9 metros de profundidade. Se a espessura da parede for superior à profundidade da passagem criada, uma única conjuração de *criar passagem* simplesmente cria um nicho ou túnel curto. Várias conjurações de *criar passagem* podem formar uma passagem contínua para atravessar paredes muito grossas. Quando *criar passagem* termina, criaturas dentro da passagem são expulsas pela saída mais próxima. Se alguém dissipar *criar passagem* ou você a dispensar, criaturas na passagem são expulsas pela saída mais distante, se houver mais de uma, ou pela única saída.

CURA MÍSTICA 1-6

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura viva
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade metade (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Com um toque, você cura e revigora seu alvo, restaurando Pontos de Vida. Se o alvo recuperar todos os Pontos de Vida como resultado dessa cura, você pode aplicar a cura restante a si mesmo, desde que você seja uma criatura viva. Por outro lado, se isso não for suficiente para restaurar todos os Pontos de Vida do alvo, você pode transferir qualquer número de seus próprios Pontos de Vida para ele, curando-o essa mesma quantia. Você não pode transferir mais Pontos de Vida do que possui ou do que o alvo perdeu.

Cura mística restaura um número de Pontos de Vida no alvo, dependendo do nível da magia.

1º: 1d8 + seu modificador de Sabedoria
2º: 3d8 + seu modificador de Sabedoria
3º: 5d8 + seu modificador de Sabedoria
4º: 7d8 + seu modificador de Sabedoria
5º: 9d8 + seu modificador de Sabedoria
6º: 11d8 + seu modificador de Sabedoria

Além disso, ao contrário da maioria das curas, quando conjura *cura mística* como uma magia de 4º nível ou superior, você tem duas opções para melhorar seus efeitos. A primeira opção é restaurar 5d8 Pontos de Vida adicionais com uma *cura mística* de 4º nível, 7d8 Pontos de Vida adicionais com uma *cura mística* de 5º nível ou 9d8 Pontos de Vida adicionais com uma *cura mística* de 6º nível. A segunda opção é trazer um alvo que morreu faz até 2 rodadas de volta à vida. Além de curar essa criatura, a magia retorna o alvo à vida e ele sofre um nível negativo temporário por 24 horas. Esta magia não pode ressuscitar criaturas mortas por efeitos de morte, criaturas transformadas em mortos-vivos ou criaturas cujos corpos foram destruídos, significativamente mutilados, desintegrados e assim por diante.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

CURA MÍSTICA EM MASSA 5-6

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade metade (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você restaura Pontos de Vida de vários alvos. Escolha um destes alvos a até 3 metros de você; se esse alvo recuperar todos seus Pontos de Vida como resultado desta cura, você pode aplicar a cura restante a si mesmo, desde que você seja uma criatura viva. Por outro lado, se isso não for suficiente para restaurar todos os Pontos de Vida desse alvo, você pode transferir qualquer número de seus próprios Pontos de Vida para ele, curando-0 essa mesma quantia. Você não pode transferir mais Pontos de Vida do que possui ou do que o alvo perdeu.

O número de Pontos de Vida que *cura mística em massa* restaura em cada alvo depende do nível da magia.

5º: 3d8 + seu modificador de Sabedoria
6º: 5d8 + seu modificador de Sabedoria

DESCARREGAR 3

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma criatura ou objeto tecnológico
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência a Magia** não

Você pode dissipar as cargas de um objeto tecnológico, temporariamente desligar um objeto tecnológico movido eletricamente que não usa cargas, ou atrapalhar severamente um constructo com o subtipo tecnológico. Se a magia mirar um objeto com cargas, o objeto perde todas as cargas restantes. Se o objeto for alimentado por meios elétricos diferentes de cargas, suas funções são suprimidas por 1d4 rodadas. Se a magia mirar uma criatura que não possua o subtipo tecnológico, ela afeta aleatoriamente um item com carga ou eletricamente alimentado na posse dessa criatura. Se o alvo for um constructo com o subtipo tecnológico, ele fica zonzo e não pode usar ataques baseados em energia por 1d4 rodadas. Um constructo com o subtipo tecnológico afetado por esta magia pode realizar uma jogada de Fortitude no final de cada rodada para superar o efeito.

DESCARREGAR MAIOR 6

Escola abjuração
Alvos ou Área uma criatura ou objeto tecnológico, ou uma explosão de 6 metros de raio

Esta magia funciona como *descarregar*, exceto que pode descarregar vários objetos tecnológicos. Você pode usá-la de duas maneiras: descarregar em área ou descarregar direcionado.

Descarregar em Área: Quando usada dessa maneira, a magia afeta tudo dentro de uma explosão de 6 metros de raio. Cada criatura na área é afetada como em *descarregar* (afetando apenas um objeto na posse da criatura) e cada objeto desapossado é afetado de forma similar.

Descarregar Direcionado: Se esta magia mirar uma única criatura, ela pode descarregar aleatoriamente um objeto carregado ou eletricamente alimentado do alvo para cada 4 níveis de conjurador que você tiver.

DESEJO —

Escola universal
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance veja texto
Área, Efeito ou Alvos veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência veja texto; **Resistência a Magia** veja texto

Simplesmente falando em voz alta, você pode alterar a realidade para melhor se adequar à sua vontade. Mesmo *desejo*, no entanto, tem seus limites. Uma magia *desejo* pode produzir qualquer um dos seguintes efeitos.

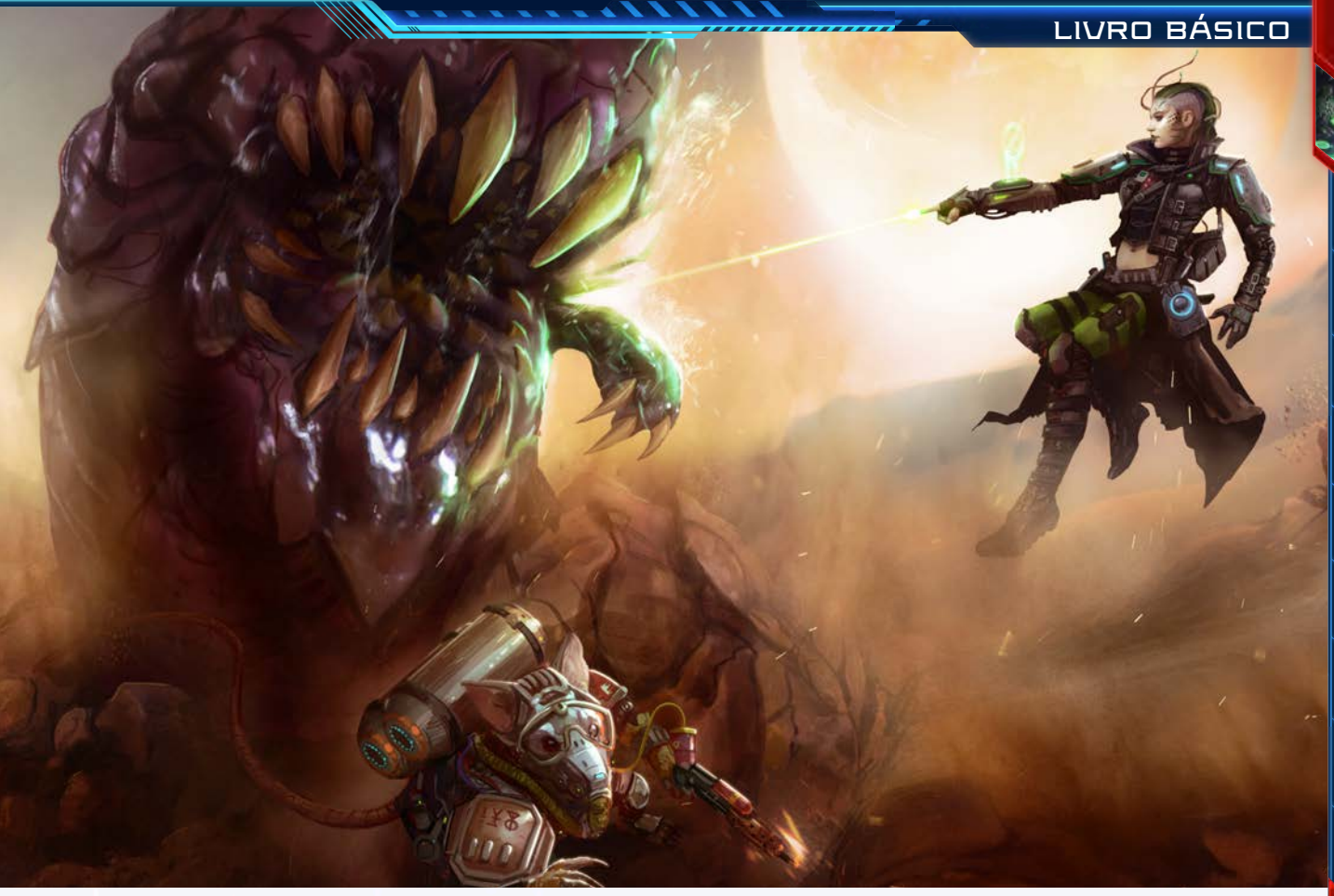
- Duplicar qualquer magia de tecnomante de 6º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer outra magia de 5º nível ou inferior
- Desfazer os efeitos nocivos de certas magias, como *enfraquecer mente*.
- Produzir qualquer efeito cujo nível de poder esteja no mesmo patamar que os efeitos acima.

A critério do MJ, você pode tentar usar um desejo para produzir efeitos maiores do que estes, mas isso pode ser perigoso ou a magia pode ter apenas um efeito parcial.

Uma magia duplicada permite jogadas de resistência e resistência a magia normalmente, mas as CDs para resistir são mas mesmas de uma magia de 7º nível. Para outros efeitos que dependam do nível da magia, *desejo* conta como uma magia de 9º nível.

DESINTEGRAR 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma criatura ou objeto, ou um cubo de até 3 metros de matéria não-viva



Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude parcial (objeto); **Resistência a Magia** sim

Um poder imenso dispara de seu dedo, com o potencial de desintegrar um alvo onde estiver.

Quando conjura esta magia, um raio fino e verde sai da ponta de seu dedo. Você deve fazer um ataque à distância contra a CAE de seu alvo, mas pode adicionar o bônus de seu atributo chave a este ataque em vez de seu modificador de Destreza se ele for maior. Se atingir, o alvo sofre 14d20 de dano. Qualquer criatura reduzida a 0 Pontos de Vida por esta magia é totalmente desintegrada, deixando apenas um monte de poeira fina. O equipamento de uma criatura desintegrada não é afetado. Apenas um alvo é afetado por conjuração desta magia.

Quando usado contra um objeto, o raio simplesmente desintegra até um cubo de 3 metros de matéria não-viva. Assim, a magia desintegra apenas uma parte de qualquer objeto ou estrutura muito grande. O raio afeta até mesmo objetos construídos inteiramente de força, mas não afeta outros efeitos mágicos que não sejam um objeto, criatura ou efeito de força.

Uma criatura ou objeto que obtenha sucesso em uma jogada de Fortitude é parcialmente afetado, sofrendo apenas 4d20 de dano. Se este dano reduzir a criatura ou o objeto a 0 Pontos de Vida, o alvo será totalmente desintegrado.

DESLOCAMENTO 3

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

O alvo desta magia parece estar a cerca de 60 centímetros de distância de sua verdadeira localização. A criatura se beneficia de 50% de chance de erro, como se tivesse ocultação total. Diferente da ocultação total real, *deslocamento* não impede que os inimigos ataquem a criatura normalmente. *Visão verdadeira* revela a localização real do alvo e anula a chance de erro. Se uma criatura com sentido às cegas também puder ver a criatura deslocada, as informações visuais e cegas combinadas são suficientes para a criatura com sentido às cegas atacar a criatura deslocada sem chance de erro, ao contrário do normal para sentido às cegas.

DESPISTAR 5

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal; veja texto
Efeito uma cópia ilusória
Duração 1 rodada/nível (D) e concentração + 3 rodadas; veja texto
Jogada de Resistência Vontade descredita, veja texto; **Resistência a Magia** não

Você fica invisível (como *invisibilidade maior*) e, ao mesmo tempo, uma cópia ilusória sua (como na conjuração de 3º nível de *imagem holográfica*) aparece. A cópia aparece dentro de um alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis), mas depois se move como você a direcionar (o que requer concentração, começando na primeira rodada subsequente à conjuração). Você pode

fazer com que a ilusão apareça perfeitamente sobreposta ao seu próprio corpo para que os observadores não percebam uma imagem aparecendo e você ficando invisível. Você e a ilusão podem então se mover em direções diferentes. A cópia se move à sua velocidade e pode falar e gesticular como se fosse real, mas não pode atacar ou conjurar magias, embora possa fingir.

A cópia ilusória dura enquanto você se concentrar mais 3 rodadas adicionais. Após cessar a concentração, a cópia ilusória continua a realizar a mesma atividade até a duração acabar. A invisibilidade dura 1 rodada por nível, independentemente da concentração.

DESTRUIÇÃO EXPLOSIVA 3

Escola evocação (fogo)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área explosão de 6 metros de raio
Duração instantânea
Jogada de Resistência Reflexos metade; **Resistência a Magia** sim

Você transforma magicamente uma bateria usada em um poderoso dispositivo explosivo, impulsionando-a em uma linha reta até uma interseção de mapa dentro do alcance, onde ela detona, causando 9d6 de dano de fogo a todas as criaturas e objetos na área. Se enviar a bateria através de uma abertura estreita, você deve fazer um ataque à distância (geralmente contra uma Classe de Armadura de 10 para uma abertura estreita ou uma Classe de Armadura de 15 para uma abertura extremamente estreita) para evitar errar a abertura e detoná-la prematuramente.

DETECTAR AFLIÇÃO 0 0

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura ou objeto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você determina se uma criatura ou objeto foi envenenado, está doente, amaldiçoado ou sofrendo uma aflição similar. Se o alvo estiver envenenado ou doente, você detecta esse fato automaticamente e pode determinar o tipo exato de veneno ou doença com um teste de Inteligência ou Sabedoria CD 20. Se for treinado em Ciências Biológicas ou Medicina (dependendo da natureza do veneno ou doença), você pode realizar um teste CD 20 dessa perícia se falhar em seu teste de Sabedoria ou Inteligência. Se o alvo estiver amaldiçoado ou sofrendo de uma aflição similar, você deve obter sucesso em um teste de Inteligência ou Sabedoria CD 20 para determinar esse fato. Você pode então determinar a natureza exata da maldição com um teste de Misticismo CD 25.

DETECTAR MAGIA 0 0

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 1 minuto/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você detecta todas as magias, efeitos, itens e objetos mágicos (incluindo aqueles afetando as criaturas que você pode ver), assim como itens híbridos, na área. Você não pode detectar armadilhas mágicas desta forma, pois elas são criadas com magia adicional que as protege desta magia comum. A cada rodada que se concentrar na mesma área, você pode determinar se uma fonte mágica detectada é de uma magia, item mágico ou outro efeito e o nível de conjurador (ou nível de item) do efeito. Você não pode determinar se há fontes mágicas em áreas que não pode ver ou se houve uma fonte mágica na área que já tenha expirado.

DETECTAR PENSAMENTOS 1

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula, veja texto; **Resistência a Magia** não

Você detecta os pensamentos superficiais de criaturas inteligentes ao seu redor. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo você estuda uma determinada área ou alvo.

1ª rodada: Você detecta a presença ou ausência de pensamentos de criaturas conscientes que têm Inteligência de pelo menos 1 (ou um modificador de Inteligência de –5) ou maior.

2ª rodada: Você detecta o número de mentes pensantes e o valor (ou modificador) de Inteligência de cada uma. Se o valor de Inteligência mais alto for 26 (ou um modificador de +8) ou maior e pelo menos 10 pontos mais alto que seu próprio valor de Inteligência (ou 5 pontos mais alto que seu próprio modificador de Inteligência), você fica atordoado por 1 rodada e a magia termina. Esta magia não permite que você determine a localização das mentes pensantes se não puder ver as criaturas cujos pensamentos está detectando.

3ª rodada: Você pode ler os pensamentos superficiais de qualquer mente na área. Um alvo que obtenha sucesso em sua jogada de Vontade evita que você leia seus pensamentos e você deve conjurar *detectar pensamentos* novamente para ter outra chance. Criaturas de inteligência animal (uma valor de inteligência de 1 ou 2 ou um modificador de Inteligência de –4 ou menos) têm pensamentos simples e instintivos.

Em cada rodada, você pode mudar para detectar pensamentos em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 90 centímetros de terra ou madeira, 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum, uma folha fina de chumbo ou qualquer campo de força bloqueia sua detecção.

DETECTAR RADIAÇÃO 1 1

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 36 metros
Área emanação esférica de 36 metros centrada em você
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você detecta a radiação na área circundante e pode determinar a intensidade específica da radiação em uma área ou objeto dentro da área da magia a cada rodada sem usar uma ação (para mais detalhes, veja Radiação na página 404). A magia pode penetrar barreiras, mas 90 centímetros de terra ou madeira, 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum, uma

folha fina de chumbo ou qualquer campo de força bloqueiam sua detecção.

DETECTAR TECNOLOGIA 1

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 18 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você detecta todos os itens tecnológicos (mesmo itens híbridos) com cargas ou que reabastecem cargas na área, incluindo baterias, células de energia e geradores (assim como os itens que estão em criaturas que você pode ver, mesmo que as criaturas tenham escondido esses itens em si mesmos). Você não pode determinar se há itens tecnológicos em áreas que não pode ver, nem pode detectar armadilhas tecnológicas desta maneira.

A informação que esta magia fornece permite diferenciar entre itens com cargas e itens que reabastecem cargas, mas não fornece mais informações nem o informam, por exemplo, quantas cargas um item atualmente possui ou quantas cargas máximas pode conter. Esta magia pode penetrar barreiras, mas 90 centímetros de terra ou madeira, 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum, uma folha fina de chumbo ou qualquer campo de força bloqueiam sua detecção.

DISCERNIR MENTIRAS 4

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração concentração, até 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** não

Em cada rodada, você se concentra em um alvo dentro do alcance. Você sabe se o alvo deliberada e conscientemente fala uma mentira discernindo os distúrbios em sua aura causados pela mentira. A magia não revela a verdade ou imprecisões involuntárias e não necessariamente revela evasões. Em cada rodada, você pode se concentrar em um alvo diferente.

DISFARÇAR-SE 1 1

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 10 minutos/nível (D)

Você faz a si mesmo – e qualquer roupa, armadura, armas e equipamentos em você – parecer diferente. Você pode parecer até 30 centímetros mais baixo ou mais alto, magro, gordo ou algo entre isso. Você não pode alterar seu tipo de criatura (embora possa aparentar como outro subtipo). Exceto por isso, a extensão da mudança aparente depende de você. Você poderia simplesmente adicionar ou ocultar uma característica menor ou poderia se parecer com uma pessoa ou gênero completamente diferente.

A magia não fornece as habilidades ou maneirismos da forma escolhida, nem altera as propriedades tácteis (toque) ou audíveis (som) percebidas de você ou seu equipamento. Se usar esta magia para criar um disfarce, você recebe +10 de bônus de circunstância no teste de Disfarce (uma vez que isso conta como alterando sua forma). Uma criatura que interagir com você diretamente pode tentar uma jogada de Vontade para reconhecer sua aparência como uma ilusão.

DISPENSAR 4-5 4-5

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula, veja texto; **Resistência a Magia** sim

A magia instantaneamente força uma ou mais criaturas extraplanares para fora do seu plano atual, expulsando-as imediatamente – geralmente para o plano natal da criatura, mas há 20% de chance de enviar o alvo para um plano aleatório diferente do seu próprio. Você pode melhorar a chance de sucesso da magia apresentando um objeto ou substância que o alvo tema, odeie ou ao qual se oponha de alguma maneira; você recebe +1 de bônus de circunstância no teste de nível de conjurador para superar a resistência a magia do alvo (se houver) e a CD para resistir à magia aumenta em 2. A critério do MJ, certos itens raros podem funcionar duas vezes melhor, fornecendo +2 de bônus de circunstância no teste de nível de conjurador para superar a resistência a magia do alvo e a CD para resistir à magia aumenta em 4.

4º: Quando conjura *dispensar* como uma magia de 4º nível, ela afeta uma criatura extraplanar.

5º: Quando conjura *dispensar* como uma magia de 5º nível, ela afeta um número de criaturas extraplanares cujo ND total não pode exceder seu nível +2, nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros entre si.

DISSIPAR MAGIA 3 3

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma conjurador, criatura, objeto ou magia
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você pode usar *dissipar magia* para encerrar uma magia em curso que foi conjurada em uma criatura ou objeto, para suprimir temporariamente as habilidades mágicas de um item mágico ou para fazer contramágica contra a magia de outro conjurador. Uma magia dissipada termina como se sua duração tivesse expirado. Algumas magias, como detalhado em suas descrições, não podem ser canceladas por *dissipar magia*. *Dissipar magia* pode dissipar (mas não fazer contramágica) habilidades similares a magia da mesma forma que magias normais. O efeito de uma magia com duração instantânea não pode ser dissipado.

Você escolhe usar *dissipar magia* em uma de duas maneiras: como dissipar em um alvo ou como contramágica.

Dissipar Alvo: Uma criatura, objeto ou magia é o alvo da magia *dissipar magia*. Você também pode usar dissipar alvo para encerrar uma magia específica afetando o alvo ou uma magia que afeta uma área (como *zona de verdade*). Você deve nomear o efeito da magia específica mirada desta maneira ou, de outra forma, identificá-la de forma exclusiva (como "aquela parede em chamas" ou "a magia que está lhe dando essas duplicatas").

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Faça um teste de dissipar (1d20 + seu nível de conjurador) com uma CD igual a 11 + o nível de conjurador da magia. Se obtiver sucesso, a magia termina. Se não especificar uma magia e houver mais de uma magia possível no alvo, seu dissipar alvo tenta dissipar uma magia aleatoriamente.

Se alvejar uma criatura, força ou objeto que seja o efeito de uma magia em curso (como *servo invisível*), você faz um teste de dissipar para encerrar a magia que conjurou o objeto ou criatura. Se o objeto mirado é um item mágico, você faz um teste de dissipar contra o nível do item (CD = 11 + o nível do item). Se obtiver sucesso, todas as propriedades mágicas do item são suprimidas por 1d4 rodadas, após as quais o item recupera suas propriedades mágicas. Um item suprimido torna-se não-mágico pela duração do efeito. As propriedades físicas não-mágicas de um item mágico são inalteradas: uma *pistola laser sagrada* suprimida ainda é uma pistola laser. Artefatos e divindades não são afetados por uma magia mortal como essa.

Você pode escolher obter sucesso no teste de dissipar contra qualquer magia que você tenha conjurado.

Contramágica: Você pode usar a energia de *dissipar magia* para interromper a conjuração de outras magias. Primeiro, selecione um oponente e prepare uma ação (veja página 249) para conjurar *dissipar magia* quando esse alvo conjurar uma magia. Isto é considerado uma ação puramente defensiva. Quando essa ação preparada é acionada, você conjura *dissipar magia* e faz um teste de dissipar (1d20 + seu nível de conjurador) para anular a magia do outro conjurador. A CD é igual a 11 + o nível de conjurador do outro conjurador. Se o teste for bem-sucedido e o alvo estiver no alcance, a magia falha e não gera resultados.

DISSIPAR MAGIA MAIOR 5 5

Escola abjuração

Alvos ou Área uma criatura, objeto, magia ou conjurador; ou uma explosão de 6 metros de raio

Esta magia funciona como *dissipar magia*, exceto que pode acabar com mais de uma magia em um alvo e pode ser usada para atingir múltiplas criaturas. Você escolhe usar *dissipar magia maior* de uma das três maneiras: dissipar alvo, dissipar área ou contramágica.

Dissipar Alvo: Isto funciona como *dissipar magia* em um alvo, mas você pode dissipar uma magia a cada 4 níveis de conjurador que possuir, fazendo um teste de dissipar separado para cada magia. Além disso, *dissipar magia maior* tem a chance de dissipar qualquer maldição que *remover aflição* possa remover, mesmo que *dissipar magia* não possa dissipar esse efeito. A CD deste teste é igual à CD da maldição.

Dissipar em Área: Quando *dissipar magia maior* é usada desta maneira, a magia afeta tudo dentro de uma explosão de 6 metros de raio. Faça um teste de dissipar e aplique esse teste a cada criatura ou objeto na área, como se fosse o alvo de *dissipar magia*. Se não especificar uma magia e houver mais de uma magia possível no alvo, seu dissipar alvo tenta dissipar uma magia aleatoriamente. Itens mágicos em si não são afetados por dissipar em área, mas efeitos mágicos adicionais sobre eles podem ser dissipados.

Para cada efeito de magia em curso cujo ponto de origem esteja dentro da área da magia *dissipar magia maior*, aplique o resultado do teste de dissipar para dissipar a magia. Para cada magia em curso cuja área se sobrepõe à da magia *dissipar magia maior*, aplique o resultado do teste de dissipar para acabar com o efeito, mas apenas dentro da área sobreposta.

Se um objeto ou criatura for o efeito de uma magia em curso estiver na área, aplique o resultado do teste de dissipar para encerrar a magia que conjurou esse objeto ou criatura (retornando de onde veio) além de tentar dissipar uma magia sobre a criatura ou objeto.

Você pode escolher obter sucesso no teste de dissipar contra qualquer magia que tenha conjurado.

Contramágica: Isto funciona como a contramágica de *dissipar magia*, mas você recebe +4 de bônus no teste de dissipar para anular a magia do outro conjurador.

DOMINAR PESSOA 5

Escola encantamento (compulsão, mental)

Tempo de Execução 1 rodada

Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)

Alvos um humanoide

Duração 1 dia/nível; veja texto

Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você dispara um raio púrpura em seu alvo, fazendo um ataque à distância contra a CAE, mas pode adicionar o bônus de seu atributo chave a este ataque em vez de seu modificador de Destreza se ele for maior.

Se acertar e seu alvo falhar na jogada de Vontade, você estabelece um vínculo telepático com a mente do alvo e pode controlar suas ações. Se você e o alvo tiverem um idioma em comum, geralmente você pode forçar o alvo a realizar o que quiser, dentro dos limites de suas habilidades. Se não existir um idioma em comum, você pode comunicar apenas comandos básicos, como "Venha aqui", "Vá lá", "Lute" e "Fique parado." Você sabe o que o alvo está vivenciando, mas não recebe informação sensorial direta, nem ele pode se comunicar com você telepaticamente. Após ter dado um comando à criatura dominada, ela continua a tentar seguir esse comando excluindo todas as outras atividades, exceto as necessárias para a sobrevivência do dia a dia (como dormir, comer e assim por diante). Mudar suas ordens ou dar um novo comando à criatura dominada é uma ação de movimento.

Ao se concentrar completamente na magia (uma ação padrão), você pode receber entrada sensorial completa como interpretada pela mente do alvo, embora ele ainda não possa se comunicar contigo. Você não vê de fato pelos olhos do alvo, mas tem uma boa ideia do que está acontecendo.

O alvo resiste a este controle e qualquer alvo forçado a realizar ações contra sua natureza pode tentar uma nova jogada de resistência com +2 de bônus. Ordens obviamente autodestrutivas não são seguidas. Uma vez que o controle esteja estabelecido, o alcance em que ele pode ser exercido é ilimitado enquanto você e o alvo estiverem no mesmo plano. Você não precisa ver o alvo para controlá-lo.

Se não gastar pelo menos 1 rodada se concentrando na magia a cada dia subsequente, o alvo pode tentar uma nova jogada de resistência para sobrepujar a dominação. Você pode ser impedido de exercer controle ou usar o vínculo telepático enquanto o alvo estiver sob os efeitos de algumas magias, mas esses efeitos não dissipam automaticamente a dominação.

ÉGIDE RESISTENTE 5 5

Escola abjuração

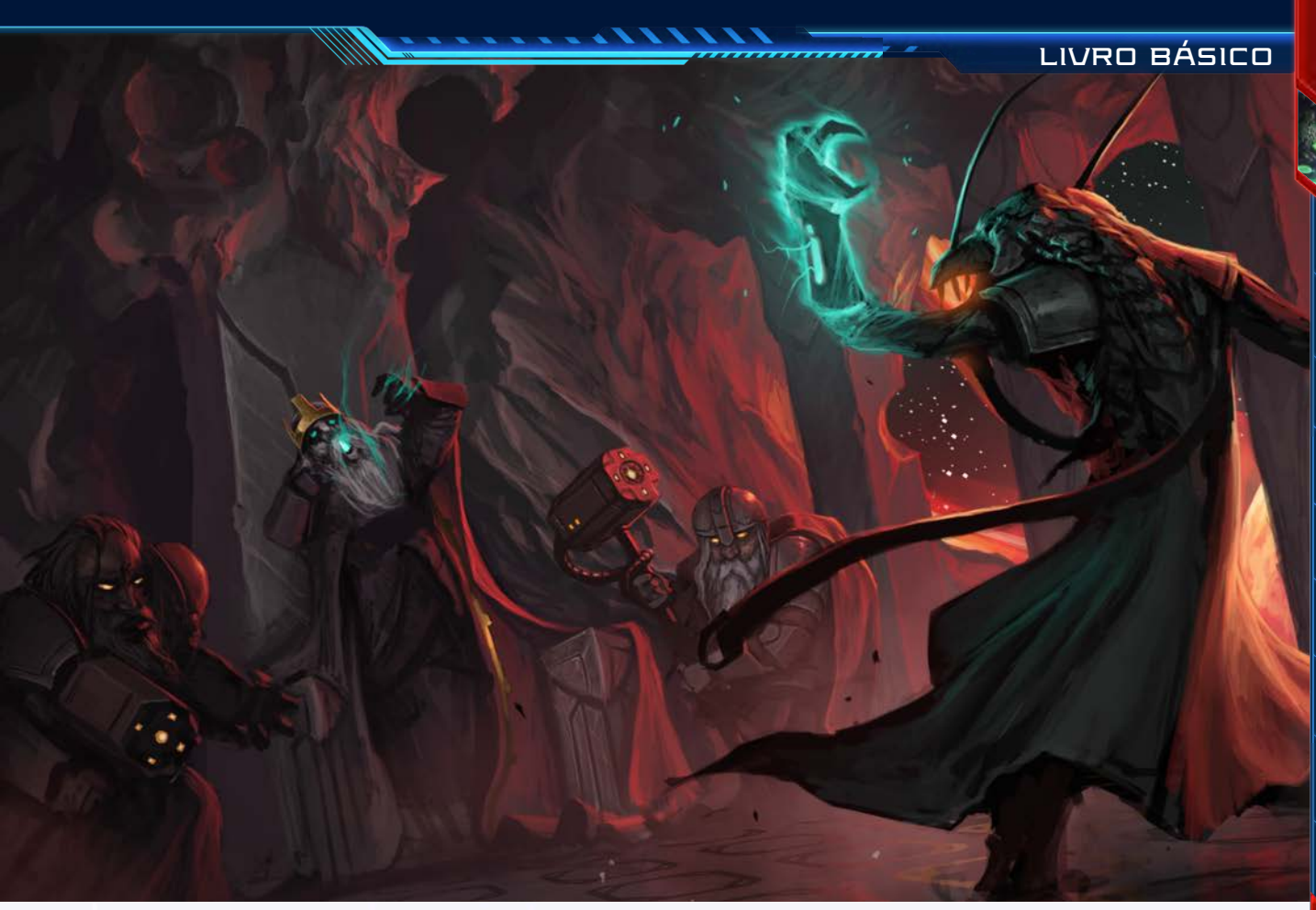
Tempo de Execução 1 ação padrão

Alcance 9 metros

Alvos até 10 criaturas vestindo armaduras dentro do alcance

Duração 1 minuto/nível

Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Esta magia funciona como *armadura resistente menor*, exceto conforme indicado acima, e os usuários e seus equipamentos recebem RD 5/– ou resistência a energia 5 que protege contra todos os cinco tipos de energia.

ELO TELEPÁTICO 4

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos você mais uma criatura voluntária a cada 3 níveis, nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros de distância um dos outros
Duração 10 minutos/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você forja um elo telepático entre você e várias criaturas voluntárias, cada uma das quais deve ter Inteligência 3 ou mais (ou um modificador de –4 ou maior). Cada criatura incluída no elo fica vinculada a todos os outros. As criaturas podem se comunicar telepaticamente através do elo, independentemente do idioma. Nenhum poder ou influência especial é estabelecido como resultado do elo. Uma vez que o elo é formado, ele funciona a qualquer distância (embora não de um plano para outro).

Se desejar, você pode se excluir do elo telepático forjado. Esta decisão deve ser tomada no momento da conjuração.

EMENDAR 0

Escola transmutação
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance 3 metros
Alvos um objeto de até 1 volume ou um constructo
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência a Magia** sim (inofensivo, objeto)

Esta magia conserta objetos e constructos danificados, restaurando 1d4 Pontos de Vida. Se o objeto tiver a condição quebrado, esta condição é removida se o objeto for restaurado para pelo menos metade de seus Pontos de Vida originais. Todas as peças de um objeto devem estar presentes para que esta magia funcione. Um constructo pode se beneficiar desta magia apenas uma vez por dia. Itens mágicos podem ser reparados por esta magia, mas itens mágicos destruídos não têm suas habilidades mágicas restauradas. Esta magia não reverte efeitos que deformam ou transmutam itens, mas ainda podem reparar os danos causados a tais itens.

ENERVAÇÃO 4

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Você dispara um raio negro em um alvo, fazendo um ataque à distância contra a CAE do alvo. Se acertar, o alvo sofre 2 níveis negativos temporários. Níveis negativos se acumulam. Se o alvo sobreviver, ele se recupera dos níveis negativos após um número de horas igual ao seu nível de conjurador (máximo 15 horas). Uma criatura morta-viva atingida pelo raio recebe 10 Pontos de Vida temporários por 1 hora.

ENFRAQUECER MENTE 5

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você dispara um raio cintilante em seu alvo, fazendo um ataque à distância contra sua CAE, mas pode adicionar o bônus de seu atributo chave a este ataque em vez de seu modificador de Destreza se ele for maior. Se acertar e seu alvo falhar na jogada de Vontade, as pontuações de Inteligência e Carisma da criatura alvo caem para 1 (um modificador de –5). A criatura afetada não consegue utilizar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma, conjurar magias, entender idiomas ou se comunicar de forma coerente. Ela ainda sabe quem são seus amigos e pode segui-los e até mesmo protegê-los. O alvo permanece neste estado até que *desejo, cirurgia psíquica, milagre* ou uma magia similar seja usada para cancelar o efeito. Isso não pode ser removido por efeitos como *quebrar encantamento*.

ESCALADA DA ARANHA 2 2

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

O alvo pode escalar e caminhar em superfícies verticais ou mesmo andar em tetos como se fosse uma aranha. Uma criatura afetada com quatro membros deve ter três membros livres (não segurando equipamentos ou sendo utilizados para realizar perícias, por exemplo) para escalar desta maneira. Uma criatura com seis membros precisa apenas de quatro disponíveis. No geral, outras criaturas devem ter 75% de seus membros disponíveis para se beneficiar desta magia. O alvo recebe uma velocidade de escalada de 6 metros (e o +8 de bônus racial em testes de Atletismo para escalar concedido por essa velocidade de escalada); além disso, não precisa realizar testes de Atletismo de escalar para atravessar uma superfície vertical ou horizontal (mesmo de cabeça para baixo). Uma criatura afetada escalando desta maneira não fica desprevenida enquanto está escalando e os oponentes não recebem bônus especiais em seus ataques contra ela. No entanto, a criatura não pode usar a ação de corrida durante a escalada.

ESFERA RESILIENTE 4

Escola evocação (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura Grande ou menor
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência Reflexos anula; **Resistência a Magia** sim

Um globo de força cintilante de 3 metros de diâmetro envolve a criatura alvo. A esfera contém o alvo pela duração da magia. A esfera funciona como uma *muralha de força*, exceto que pode ser anulada por *dissipar magia*. Um alvo dentro da esfera pode respirar normalmente. A esfera não pode ser movida fisicamente por criaturas fora dela ou pelo esforço dos que estiverem dentro.

ESMAGAR CRÂNIO 5

Escola necromancia (morte)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude parcial; **Resistência a Magia** sim

Você manipula a energia que gira em torno da cabeça do alvo, direcionando-a para dentro e potencialmente esmagando seu crânio. Você deve fazer um ataque à distância contra a CAE do alvo para garantir que esta magia atinja os pontos fracos necessários na cabeça do alvo, mas pode adicionar o bônus de seu atributo chave a esta jogada de ataque em vez de seu modificador de Destreza se ele for maior. Se acertar e o alvo falhar em sua jogada de Fortitude, ele sofre 18d8 de dano. Se o alvo obtiver sucesso em sua jogada de resistência, em vez disso, ele sofre 4d8 de dano. O alvo pode morrer do dano mesmo que obtenha sucesso em sua jogada de resistência; neste caso, a magia não é um efeito de morte. Esta magia não tem efeito contra criaturas vivas que não têm uma cabeça anatômica.

ESTABILIZAR 0

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Se o alvo desta magia tiver 0 Pontos de Vida e estiver morrendo, ele se estabiliza automaticamente. Se posteriormente sofrer dano, a criatura deixa de estar estável.

ESTRANGULAMENTO PSICOCINÉTICO 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura que respire
Duração concentração, até 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Fortitude parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você manipula a energia mística em torno da garganta de uma criatura como uma prensa, potencialmente sufocando sua vítima até a morte.

A cada rodada em que você se concentrar nesta magia, ela causa 3d8 de dano concussante e imobiliza o alvo. Uma criatura imobilizada desta maneira não pode se mover e deve prender a respiração (veja página 405). A criatura ainda pode atacar com qualquer uma de suas armas (exceto ataques de mordida), conjurar magias e assim por diante. A cada rodada em que a magia afetar o alvo, ele pode tentar uma jogada Fortitude para reduzir o dano à metade e evitar ser imobilizado.

EXPLOSÃO DE FORÇA 2

Escola evocação (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Jogada de Resistência Reflexos parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você reúne energia mística e a explode para fora em uma onda poderosa que se origina de seus dedos, ferindo e potencialmente derrubando seus inimigos. Esta magia causa 2d6 de dano de força a cada criatura na área, a menos que obtenham sucesso em uma jogada de Reflexos para metade do dano.

Além disso, a força desta magia efetivamente faz a manobra de combate empurrar contra todas as criaturas da área. Faça uma única manobra de combate empurrar, utilizando seu nível de conjurador + o modificador de seu atributo chave como seu bônus de ataque. Compare o resultado à CAC + 8 de cada alvo. Se for bem-sucedido, essa criatura é empurrada para trás 1,5 metros, mais 1,5 metros adicionais a cada 5 no qual seu ataque exceder a CAC + 8 da criatura. Se houver um obstáculo no caminho, a criatura para no obstáculo em vez disso.

EXTINGUIR VIDA 6

Escola necromancia (morte)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você torce a essência da vida que flui através de seus alvos, apagando a centelha de criaturas mais fracas e debilitando ou incapacitando outras. Os efeitos desta magia dependem do ND de cada alvo.

Uma criatura de ND 5 ou inferior é morta por esta magia. Se for bem-sucedido em uma jogada de Fortitude, ela é reduzida a 1 Ponto de Vida em vez de morrer.

Uma criatura de ND 6 a 10 sofre 10d20 de dano e fica atordoada por 3 rodadas. Se for bem-sucedida em uma jogada de Fortitude, ela sofre metade do dano e anula o efeito atordoado.

Uma criatura de ND 11 a 14 sofre 8d20 de dano e fica zonza por 3 rodadas. Se for bem-sucedida em uma jogada de Fortitude, ela sofre metade do dano e anula o efeito zonzo.

Uma criatura de ND 15 ou superior sofre 6d20 de dano. Se for bem-sucedida em uma jogada de Fortitude, ela sofre metade do dano.

Independentemente se o alvo obtiver sucesso em sua jogada de resistência ou não, ele ainda pode morrer do dano que esta magia causa, embora neste caso a magia não seja um efeito de morte.

FADIGA 0

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Fortitude anula; **Resistência a Magia** sim

Você faz um ataque corpo a corpo contra a CAE de um único alvo, adicionando o bônus de seu atributo chave à jogada de ataque em vez de seu modificador de Força se ele for maior. O alvo deve obter sucesso em uma jogada Fortitude ou fica fatigado pela duração da magia. Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já está fatigada. Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

FALAR COM MORTOS 3

Escola necromancia (dependente de idioma)
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance 3 metros
Alvo uma criatura morta
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula, veja texto; **Resistência a Magia** não

Você concede um semblante de vida a um cadáver, permitindo que ele responda a perguntas. Você pode fazer até seis perguntas. O conhecimento do cadáver é limitado ao que sabia durante a vida, incluindo os idiomas que falava. As respostas são breves, enigmáticas ou repetitivas, especialmente se a criatura fosse oposta a você em vida.

Se a criatura morta era amistosa ou prestativa para você em vida, a magia funciona automaticamente. Caso contrário, o cadáver pode tentar uma jogada de Vontade para resistir à magia como se estivesse vivo. Caso seja bem-sucedido, o cadáver pode se recusar a responder suas perguntas ou tentar enganá-lo utilizando sua perícia Blefe. O alvo só pode falar sobre o que sabia em vida. Ele não pode responder quaisquer questões relativas a eventos ocorridos após sua morte.

Se o cadáver tiver sido submetido a *falar com mortos* na última semana, esta magia falha. Você pode conjurar esta magia em um cadáver que faleceu a qualquer período de tempo, mas o corpo deve estar majoritariamente intacto para poder responder. Um cadáver danificado pode ser capaz de dar respostas parciais ou parcialmente corretas, mas deve pelo menos ter uma boca para falar. Esta magia não afeta um cadáver que tenha sido transformado em uma criatura morta-viva.

FÓTON ALIADO 1

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito um servo brilhante e distrativo
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você atrai energia de outros mundos para criar um fóton pequeno, esférico e flutuante que pode distrair seus inimigos em combate. Este fóton pode se mover 18 metros por rodada em qualquer direção e você pode direcioná-lo como uma ação de movimento em seu turno. Se o fóton ocupar o mesmo espaço que um inimigo, ele oferece a escolha entre disparo de cobertura e disparo de distração (veja páginas 245 e 246) contra o inimigo a cada rodada em seu turno e segue esse inimigo dentro do alcance automaticamente, a menos que você o direcione para mudar de alvo. O fóton é feito de luz e energia pura e não pode ser danificado em combate, embora possa ser dissipado normalmente.

Além da função descrita acima, o fóton gera luz em um raio de 6 metros na cor de sua escolha (escolhida ao conjurar a magia).

FROTA SOMBRIA 6

Escola ilusão (sombra)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Área raio de 18 metros
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade desacredita e Reflexos metade, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você cria uma visão poderosa de uma frota de naves espaciais hostis que parece disparar tiros laser impiedosamente em seus inimigos. As naves parecem estar 300 metros acima e alvejam uma área de 18 metros de raio que designada no chão. Você não pode conjurar esta magia em um local fechado, a menos que esteja dentro de uma estrutura em que uma frota de naves espaciais possa caber de forma aceitável.

A cada rodada que esta magia estiver em efeito, as naves causam 3d6 de dano perfurante e 3d6 de dano de fogo em todas as criaturas hostis na área, já que as naves parecem disparar lasers em seus inimigos. Se uma criatura interagir com a ilusão (como ao sofrer dano), ela pode fazer uma jogada de Vontade para sofrer apenas metade deste dano por rodada pelo restante da magia. Independentemente de uma criatura desacreditar a ilusão, a cada rodada em que sofrer dano desta magia, ela pode tentar uma jogada de Reflexos para sofrer metade do dano; assim, se uma criatura obtiver sucesso em sua jogada de Vontade e em sua jogada de Reflexos em uma rodada específica, ela sofre um quarto do dano da magia naquela rodada.

GUARDIÃO INVOLUNTÁRIO 5

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/nível)
Alvos uma criatura com ND inferior ao seu nível; veja texto
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Sua presença esmagadora penetra na mente do alvo, subjugando sua vontade. Isto o transforma em um guardião semelhante a um autômato que o protege a todo custo. Assim que for capaz, o alvo se move de maneira automática pela rota mais curta em sua direção e para quando estiver a 3 metros de você (provocando ataques de oportunidade normalmente com o movimento). Se você estiver sendo atacado em corpo a corpo por uma criatura a até 3 metros, em vez disso o alvo faz o caminho mais rápido para interceptar essa criatura de um quadrado a até 3 metros de você e ataca a criatura.

Enquanto esta magia estiver em efeito, o alvo ataca qualquer criatura que lhe atacar em corpo a corpo, embora não possa se mover a mais de 3 metros de você para fazê-lo. Se várias criaturas estiverem lhe atacando em corpo a corpo, você pode escolher qual criatura o alvo atacará em seu nome como parte do gracejo de combate. Se você for alvo de ataques à distância e seu guardião não estiver atacando um inimigo em corpo a corpo em seu nome, ele se move para fornecer cobertura contra os ataques à distância. Devido à forte conexão momentânea entre você e seu guardião involuntário, se você for o único alvo de uma magia ou efeito de uma criatura hostil, a criatura deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador (CD = 6 + seu nível de conjurador) ou a magia ou efeito alveja seu guardião em vez de você. Esta magia não tem efeito sobre efeitos de área ou em magias de alvos múltiplos ou outros efeitos que o incluam como alvo.

Quando esta magia termina, o alvo recupera o controle de suas faculdades inteiramente e sabe e se lembra de que você usou magia para controlá-lo. Após uma criatura ter sido alvo de *guardião involuntário*, ela não pode ser alvo desta magia novamente por 24 horas se conjurada pelo mesmo conjurador.
metros na cor de sua escolha (escolhida ao conjurar a magia).

HOLOGRAMA DE MEMÓRIA 3

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação completa
Alcance toque
Alvos uma criatura senciente viva ou falecida; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula, veja texto; **Resistência a Magia** não

Você alcança a mente do alvo, extrai uma memória específica e projeta essa memória como um holograma pequeno que aparece na sua frente e é visível para todas as criaturas que podem vê-lo. A holograma de memória não pode exceder 1 minuto; se a memória extraída for maior do que isso, o holograma simplesmente termina. O holograma inclui áudio, bem como componentes visuais, mas não contém componentes tácteis, olfativos ou outros. O holograma normalmente mostra uma memória que ocorre em uma única cena, embora possa ser cortada em várias cenas se forem precisas na memória e seu comprimento permitir. O holograma mostra a memória exatamente como o alvo a experimentou e pela perspectiva dele, então muitas vezes falta contexto. A criatura alvo deve permanecer quieta e parada enquanto o holograma aparece ou a magia e o holograma terminam.

Esta magia pode mirar qualquer criatura viva, inconsciente ou falecida com um valor de Inteligência de 3 ou maior (ou um modificador de –4 ou maior). Se o alvo estiver falecido, ele não pode ter morrido há mais de 1 semana, ou esta magia falha; uma vez que um cadáver tenha sido submetido a *holograma de memória* por qualquer conjurador, qualquer nova tentativa de conjurar *holograma de memória* naquele cadáver falha.

Se o alvo não estiver disposto a compartilhar esta memória (ou se não puder compartilhar a memória, no caso de um alvo inconsciente ou falecido), ele pode realizar uma jogada de resistência com +4 de bônus para anular esta magia e seu efeitos.

IDENTIFICAR 1 1

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 1,5 metros
Alvo um objeto mágico ou tecnológico
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Esta magia permite que você tente identificar a função de um item mágico (com Misticismo) ou dispositivo tecnológico (com Engenharia) por rodada. Você recebe +10 de bônus de intuição em testes de perícia para identificar as propriedades e palavras de comando ou senhas de itens mirados ao usar esta magia. Esta magia não permite que você identifique artefatos.

IDIOMAS 3 3

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** não

Esta magia concede à criatura tocada a habilidade de falar e entender o idioma falado ou escrito de qualquer criatura inteligente, seja um idioma racial ou um dialeto regional. O alvo pode falar apenas um idioma por vez, embora possa entender vários *idiomas*. Idiomas não permite ao alvo falar com criaturas que não falam. O alvo pode fazer-se entender até onde sua voz chegar.

IMAGEM ESPELHADA 2

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 1 minuto/nível

Esta magia cria uma série de cópias ilusórias de você que ocupam seu quadrado. Essas cópias dificultam que inimigos te localizem e ataquem com precisão.

Quando conjura *imagem espelhada*, ela cria 1d4 imagens. Estas imagens permanecem em seu espaço e se movem com você, imitando exatamente seus movimentos, sons e ações. Sempre que for atacado ou alvo de uma magia que exija uma jogada de ataque, existe a possibilidade de o ataque visar uma das suas imagens. Se o ataque acertar, role aleatoriamente para ver se o alvo selecionado é real ou uma ilusão. Se for uma ilusão, ela é destruída. Se o ataque errar por 5 ou menos, uma das suas ilusões é destruída pelo erro próximo e um ataque que te errar devido a uma chance de erro também destrói uma imagem. Magias de área e efeitos que não requerem uma jogada de ataque lhe afetam e não destroem nenhuma de suas ilusões. Magias com alcance de toque são descarregados de forma inofensiva se usadas para destruir uma ilusão.

Um atacante deve ser capaz de enxergar as ilusões para ser enganado. Se você estiver invisível ou o atacante for cego, a magia não tem efeito. Sentido às cegas não ajuda a distinguir as ilusões do você real, mas percepção às cegas é suficiente para fazê-lo.

IMAGEM HOLOGRÁFICA 1-6

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance veja texto
Área veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência Vontade descredita; **Resistência a Magia** não

Você tece fótons em hologramas ilusórios que podem assumir quase qualquer forma que puder imaginar. Estes hologramas geralmente são efetivos contra câmeras, robôs e criaturas vivas.

1º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 1º nível, ela produz um holograma puramente visual com alcance longo (120 metros + 12 metros/nível). A imagem não tem som, cheiro, textura ou temperatura. A imagem não pode se estender além de quatro cubos de 3 metros mais um cubo de 3 metros por nível de conjurador. A imagem dura enquanto você se concentrar. Você pode movê-la dentro dos limites do tamanho do efeito.

2º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 2º nível, ela produz um holograma como a versão de 1º nível da magia, exceto que o holograma pode incluir sons menores, mas não fala compreensível. A imagem dura enquanto você se concentrar mais 2 rodadas adicionais.

3º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 3º nível, ela produz um holograma como a versão de 1º nível da magia, exceto que o holograma pode incluir ilusões de som, cheiro e temperatura (mas não fala). A imagem desaparece quando é atingida por um oponente, a menos que você faça o holograma reagir adequadamente. A imagem dura enquanto você se concentrar mais 3 rodadas adicionais.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTO
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

4º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 4º nível, ela produz um holograma conforme a versão de 3º nível da magia, exceto que o holograma segue um roteiro determinado por você. Ele segue esse roteiro por 1 minuto por nível sem que você tenha que se concentrar nisso. Se desejar, o holograma pode incluir fala inteligível.

5º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 5º nível, ela produz um holograma conforme a versão de 4º nível da magia, exceto que o tamanho do holograma não pode ultrapassar um cubo de 6 metros mais um cubo de 3 metros por nível de conjurador.

Você pode decidir tornar o holograma permanente no momento da conjuração. Ao se concentrar, você pode mover a imagem dentro dos limites do alcance, mas ela fica estática enquanto você não estiver se concentrando.

Alternativamente, você pode fazer o holograma se ativar quando ocorre uma condição específica (que você definiu no momento da conjuração). O evento que aciona o holograma pode ser tão geral ou específico e detalhado quanto desejar, mas deve ser baseado em um acionamento audível, olfativo, tátil ou visual. O acionamento não pode ser baseado em alguma qualidade que normalmente não é óbvia para os sentidos, como tendência. A magia dura até que ela seja acionada e, em seguida, o holograma dura 1 rodada por nível de conjurador.

6º: Quando conjura *imagem holográfica* como uma magia de 6º nível, ele cria uma versão quase real e ilusória de você em um alcance médio (30 metros + 3 metros/nível). Este holograma parece, soa e cheira como você, mas é intangível. O holograma imita suas ações (incluindo a fala), a menos que você use uma ação de movimento para fazê-lo agir diferente. Você pode ver através de seus olhos e ouvir através de seus ouvidos, como se estivesse lá, e durante seu turno, como uma ação de movimento, você pode mudar entre usar seus sentidos ou os do holograma e vice-versa. Enquanto estiver usando os sentidos do holograma, seu corpo é considerado cego e surdo.

Se desejar, qualquer magia que você conjurar com um alcance de toque ou maior pode se originar a partir do holograma em vez de você. O holograma não pode conjurar magias em si próprio, exceto magias de ilusão. Magias conjuradas desta maneira afetam outros alvos normalmente, apesar de se originarem do holograma.

Um objeto não é enganado por ilusões (trate como se obtivesse sucesso em sua jogada de Vontade). O holograma permanece por 1 rodada por nível e você deve manter linha de efeito até ele em todos os momentos. Se sua linha de efeito for obstruída, a magia termina. Se usar *porta dimensional, salto planar, teleporte* ou magia similar que rompa sua linha de efeito, mesmo momentaneamente, a magia termina. Esta conjuração da magia é um efeito de sombra.

IMPLANTAR DADOS 2

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um sistema ou módulo de computador
Duração 1 hora/nível ou até ser acionada; veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você reorganiza sutilmente o circuito interno de um sistema ou módulo de computador, programando-o para transmitir um determinado conjunto de dados quando acessado (normalmente ou se for hackeado). Você pode implantar até uma peça de dados por nível de conjurador. Uma peça de dados consiste em um fato simples, como a localização ou descrição física de uma criatura ou objeto, um valor tangível ou intangível de criatura ou objeto, ou outra declaração simples. Quando um computador ou módulo afetado é acessado, estes dados implantados são os primeiros dados que o indivíduo acessa, independentemente dos dados que ele está realmente procurando, embora o indivíduo acessando possa acessar o sistema ou a informação real do módulo se for além dos dados implantados. Os dados implantados desaparecem do sistema ou módulo após o indivíduo acessando os ver. Se a duração desta magia terminar antes de um indivíduo acessar os dados implantados, os dados implantados desaparecem.

Os dados implantados podem ser tornados permanentes com um ritual especial que leva 1 hora e requer materiais no valor de 5.000 créditos. Após tornados permanentes, os dados implantados desaparecem temporariamente após serem acessados, mas retornam 1 hora depois.

IMPULSO MENTAL 1-6

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade metade; **Resistência a Magia** sim

Você adivinha a parte mais vulnerável da mente do seu oponente e a sobrecarrega com excesso de informação psíquica. O alvo pode tentar uma jogada de Vontade para diminuir o dano causado por esta magia pela metade. Esta magia não tem efeito sobre criaturas sem um valor de Inteligência.

1º Quando conjura *impulso mental* como uma magia de 1º nível, ela causa 2d10 de dano ao alvo.

2º: Quando conjura *impulso mental* como uma magia de 2º nível, ela causa 4d10 de dano ao alvo.

3º: Quando conjura *impulso mental* como uma magia de 3º nível, ela causa 7d10 de dano ao alvo.

4º: Quando conjura *impulso mental* como uma magia de 4º nível, ela causa 10d10 de dano e o alvo fica fatigado por 1 rodada se falhar na jogada de resistência.

5º: Quando conjura *impulso mental* como uma magia de 5º nível, ela causa 15d10 de dano ao alvo. Se falhar na jogada de resistência, o alvo fica exausto por 1 rodada; se for bem-sucedido, fica fatigado por 1 rodada.

6º: Quando conjura impulso mental como uma magia de 6º nível, ela causa 17d10 de dano ao alvo. Se falhar na jogada de resistência, o alvo fica atordoado e exausto por 1 rodada; se for bem-sucedido, fica fatigado por 1 rodada.

INDETECÇÃO 3

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura ou objeto
Duração 1 hora/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência a Magia** sim (inofensivo, objeto)

A criatura ou objeto protegido torna-se difícil de detectar por magias de adivinhação, como *clariaudiência/clarividência* e magias com a palavra "detectar" em seus nomes. *Indetecção* também impede localização por itens mágicos, como *bolas de*

cristal e itens tecnológicos como câmeras e sistemas de vigilância. Conjurar esta magia lhe deixa sob estresse significativo, e requer o gasto de 1 Ponto de Determinação.

Se uma adivinhação mágica for tentada contra a criatura ou item protegido, a conjuração de uma adivinhação deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra uma CD igual a 11 + seu nível de conjurador. Se a vigilância for tentada com câmeras ou sensores remotos, o visualizador deve obter sucesso em um teste de Percepção contra uma CD igual a 11 + seu nível de conjurador para ver o alvo. Se conjurar *indetecção* em si mesmo ou em um item em sua posse, a CD para cada um desses testes é igual a 15 + seu nível de conjurador. Se conjurada sobre uma criatura, *indetecção* protege o equipamento da criatura da mesma forma que à própria criatura.

Indetecção protege o alvo apenas da descoberta por itens e sensores remotos, não por criaturas. Uma câmera montada em uma parede e monitorada a partir de uma cabine de segurança está sujeita a *indetecção*, mas uma câmera em uma criatura (incluindo constructos) não.

INFLIGIR DOR 2

Escola encantamento (dor, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você atormenta telepaticamente a mente e o corpo do alvo com uma dor agonizante que impõe –2 de penalidade em testes de atributo, de perícia e jogadas de ataque. Um alvo que obtenha sucesso em uma jogada de Vontade reduz a duração para 1 rodada.

INFLIGIR DOR EM MASSA 6

Escola encantamento (mental, dor)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *infligir dor*, exceto conforme indicado acima.

INJETAR NANORROBÔS 2

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura viva ou constructo
Duração instantâneo e 1 rodada/nível; veja texto
Jogada de Resistência Fortitude Parcial e Vontade parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você concentra partículas-chave de seu sangue em pequenos nanorrobôs biológicos que podem ser injetados em um inimigo com um toque, interrompendo e danificando seus processos naturais. Faça um ataque corpo a corpo contra a CAE do alvo; se acertar, os nanorrobôs causam 4d8 de dano e infestam os sistemas biológicos ou mecânicos do alvo, fazendo com que a criatura fique confusa (como *confusão*) por 1 rodada por nível de conjurador. Se o alvo for bem-sucedido em uma jogada de Fortitude, ele sofre apenas metade do dano e anula o efeito de confusão. Um alvo confuso pode tentar uma jogada de Vontade no começo de seu turno a cada rodada para encerrar o efeito de confusão.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

INVISIBILIDADE 2

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura ou objeto com no máximo 10 volumes/nível
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto), veja texto; **Resistência a Magia** sim (inofensivo, objeto)

A criatura ou o objeto tocado fica invisível (veja página 263). Se o alvo for uma criatura, qualquer equipamento que estiver carregando também desaparece. Se conjurar a magia em outra pessoa, nem você nem seus aliados podem ver o alvo, a menos que possam ver coisas invisíveis normalmente ou usar magia para fazê-lo.

A magia termina se o alvo atacar qualquer criatura. Para efeitos desta magia, um ataque inclui qualquer magia ou efeito nocivo visando um adversário ou cuja área ou efeito inclui um adversário. Ações direcionadas a objetos desapossados não desfazem a magia. Magias que afetam especificamente aliados, mas não adversários, não são ataques para este propósito, mesmo quando incluem adversários em sua área. Causar dano indiretamente não é um ataque. Assim, um ser invisível pode abrir portas, conversar, comer, subir escadas, convocar forças de segurança e fazê-los atacar, ligar um compactador de lixo com inimigos dentro, acionar armadilhas remotamente e assim por diante.

INVISIBILIDADE MAIOR 4

Escola ilusão
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto que não termina se o alvo atacar.

INVISIBILIDADE EM MASSA 6

Escola ilusão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Alvos qualquer número de criaturas, nenhuma das quais pode estar a mais de 54 metros entre si

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto que o efeito se move com o grupo e se quebra quando alguém no grupo ataca. Os indivíduos do grupo não podem ver uns aos outros. Qualquer indivíduo que se afaste mais de 54 metros do membro mais próximo do grupo perde o benefício desta magia. Se apenas dois indivíduos forem afetados, o que se afasta do outro perde sua invisibilidade. Se ambos estão se afastando um do outro, ambos ficam visíveis quando a distância entre eles exceder 54 metros.

INVOCAR O COSMO 5

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Área cilindro (raio de 6 metros, 12 metros de altura)
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim
Você evoca uma coluna vertical de material perigoso do universo que chove sobre criaturas na área. Esta matéria é composta de pedaços de estrelas ardentes e de cometas congelados, causando 4d6 de dano de fogo e 3d6 de dano de frio a cada criatura na área. Este dano ocorre apenas uma vez, quando a magia é conjurada. Pela duração remanescente da magia, a matéria estelar caída cria terreno difícil em toda a área e nuvens rodopiantes de matéria espacial bloqueiam magicamente a visão. Isto obscurece toda a visão além de 1,5 metros, incluindo visão no escuro e outros sentidos baseados na visão (incluindo percepção às cegas baseada na visão e sentir através), mas não impede sentido às cegas. Uma criatura a menos de 1,5 metros de seu atacante tem ocultação (ataques têm 20% de chance de erro). Criaturas mais distantes têm ocultação total (50 % de chance de erro, e o atacante não pode utilizar a visão para localizar o alvo). Além disso, as partículas cósmicas turbulentas distraem os conjuradores na área, que têm 20% de chance de perder qualquer magia que tentem conjurar na área. No final da duração, a matéria estelar desaparece, não deixando nenhuma consequência (além do dano causado).

IRRADIAR 3 3

Escola conjuração (criação, doença, radiação, veneno)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área propagação de 3 metros de raio; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude parcial, veja texto; **Resistência a Magia** não
Esta magia inunda a área de efeito com radiação perigosa. A força da radiação que você cria depende do seu nível de conjurador, conforme detalhado abaixo. A área irradiada central é sempre uma propagação de 3 metros de raio que se expande normalmente pelas regras para áreas de efeito de radiação (veja página 404). As criaturas dentro da área são expostas à radiação apenas uma vez; a radiação não permanece na área. A jogada de resistência para resistir aos efeitos de radiação é definido pela magia em vez da CD padrão para a radiação.

NÍVEL DE CONJURADOR	NÍVEL DE RADIAÇÃO
6º ou inferior	Baixo
7º-9º	Médio
10º-16º	Alto
17º ou superior	Severo

LENTIDÃO 3 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Uma criatura afetada se move e ataca em uma velocidade drasticamente mais lenta. As criaturas afetadas por esta magia ficam zonzas (veja página 277) e podem realizar apenas uma única ação de movimento ou ação padrão por turno, mas não ambas, e não podem realizar ações completas. Uma criatura lenta se move à metade da sua velocidade normal (arredondada para baixo até o próximo incremento de 1,5 metros). Múltiplo efeitos de *lentidão* não se acumulam. *Lentidão* funciona como contramágica e anula *rapidez*.

LUBRIFICAR 1

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área ou Alvos um quadrado de 3 metros ou um objeto
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência Reflexos parcial, veja texto; **Resistência a Magia** não
Você cobre uma superfície sólida com uma camada de lubrificante escorregadio. Qualquer criatura na área quando a magia é conjurada deve obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou cai prostrada. Uma criatura pode caminhar dentro ou através da área de lubrificante à metade de sua velocidade normal com um teste bem-sucedido de Acrobatismo CD 10. Uma falha significa que a criatura não pode mover nessa rodada e, em seguida, deve obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou cai prostrada, enquanto uma falha por 5 ou mais significa que ela cai prostrada (veja a perícia Acrobatismo na página 135 para detalhes). Uma criatura que não se mover em seu turno não precisa fazer este teste e não é considerada desprevenida. A magia também pode ser usada para criar um revestimento escorregadio em um item. Objetos materiais desapossados são sempre afetados por esta magia. Se tentar afetar um objeto apossado por uma criatura, ela pode tentar uma jogada de Reflexos para anular o efeito. Se a criatura falhar na jogada de resistência inicial, ele solta imediatamente o item e deve tentar uma nova jogada de resistência por rodada sempre que tentar pegar, segurar ou usar o item. Uma criatura vestindo uma armadura ou roupa lubrificada recebe +5 de bônus de circunstância em testes de Acrobatismo para escapar da manobra agarrar e +2 de bônus de circunstância na CA contra a manobra de combate agarrar.

LUZES DANÇANTES 0

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Efeito até quatro luzes
Duração 1 minuto (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Você cria até quatro luzes que se assemelham a pequenos faróis ou lanternas. As luzes dançantes devem permanecer dentro de uma área de 3 metros de raio em relação umas às outras mas, fora isso, se movem à sua vontade: para frente ou para trás, para cima ou para baixo, reto ou fazendo curvas. As luzes podem se mover até 30 metros por rodada. Uma luz some se a distância entre você e ela exceder o alcance da magia.

Você pode ter apenas uma magia de *luzes dançantes* ativa por vez. Se conjurar esta magia enquanto outra conjuração ainda está em efeito, a conjuração anterior é dissipada.

MÃO PSICOCINÉTICA 0 0

Escola transmutação

Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos um objeto desapossado de no máximo 5 quilos ou 1 volume
Duração concentração
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Você aponta seu dedo para o objeto alvo, ganhando a habilidade de levantá-lo e movê-lo como desejar à distância. Como uma ação de movimento, você pode impulsionar o objeto até 4,5 metros em qualquer direção, embora a magia termine se a distância entre você e o objeto exceder o alcance da magia. Você não pode executar operações complexas, como disparar uma arma ou usar um computador, mas pode fechar uma porta ou tampa mecânica e trabalhar com botões simples para abrir ou fechar portas automatizadas ou acionar um alarme.

MEDO 1-4

Escola encantamento (emoção, medo, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance veja texto
Alvos veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência Vontade parcial; **Resistência a Magia** sim
Com um único empurrão mental, você pode desbloquear os pesadelos mais profundos de um ou mais alvos. Um alvo que obtenha sucesso em sua jogada de Vontade contra esta magia fica abalado por 1 rodada.

1º: Quando conjura *medo* como uma magia de 1º nível, ela afeta uma criatura viva de ND 4 ou inferior em um alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis). O alvo deve ser bem-sucedido em uma jogada de Vontade ou fica assustado por 1d4 rodadas.

2º: Quando conjura *medo* como uma magia de 2º nível, ela afeta uma criatura viva de ND 4 ou inferior a cada 3 níveis de conjurador em um alcance médio (30 metros + 3 metros/nível), nenhum dos quais pode estar a mais de 9 metros entre si. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica assustado por 1 minuto.

3º: Quando conjura *medo* como uma magia de 3º nível, ela afeta todas as criaturas vivas de ND 8 ou inferior em uma explosão em forma de cone de 9 metros. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica apavorado por 1 minuto. Se encurralada, uma criatura apavorada fica amedrontada.

4º: Quando conjura *medo* como uma magia de 4º nível, ela afeta todas as criaturas vivas em uma explosão em forma de cone de 9 metros, independentemente do ND. Cada alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou fica apavorado por 1 minuto. Se encurralada, uma criatura apavorada fica amedrontada.

MENSAGEM TELEPÁTICA 0 0

Escola adivinhação (dependente de idioma, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até uma criatura por nível
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Você pode enviar uma pequena mensagem telepática e ouvir respostas telepáticas simples. Qualquer criatura viva a até 3 metros de você ou do destinatário pretendido também recebe sua mensagem telepática se obtiver sucesso em um teste de Percepção CD 25. Você deve poder ver ou ouvir cada destinatário. As criaturas que recebem a mensagem podem responder telepaticamente, mas apenas uma mensagem pode ser enviada a cada rodada e cada mensagem não pode exceder 10 palavras. Um tecnomante conjurando esta magia também pode usá-la para enviar uma mensagem para um computador ou constructo com o subtipo tecnológico se o destinatário for projetado para receber mensagens.

MILAGRE —

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance veja texto
Área, Efeito ou Alvos veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência veja texto; **Resistência a Magia** sim
Quando conjura *milagre*, você declara o que gostaria que acontecesse e pede que o poder ao qual está conectado interceda a seu favor. Um pedido que esteja fora da natureza do poder é recusado. Um *milagre* pode fazer uma das seguintes coisas.

- Duplicar qualquer magia de místico de 6º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer outra magia de 5º nível ou inferior.
- Desfazer os efeitos nocivos de certas magias, como *enfraquecer mente*.
- Produzir qualquer efeito cujo nível de poder esteja no mesmo patamar que os efeitos acima.

A critério do MJ, você pode tentar usar um milagre para produzir efeitos maiores do que estes, mas isso pode ser perigoso ou a magia pode ter apenas um efeito parcial.

Uma magia duplicada permite jogadas de resistência e resistência a magia normalmente, mas as CDs para resistir são mas mesmas de uma magia de 7º nível. Para outros efeitos que dependam do nível da magia, *milagre* conta como uma magia de 9º nível.

MÍSSEIS MÁGICOS 1

Escola evocação (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão, veja texto
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até três criaturas, nenhuma das quais pode estar a mais de 4,5 metros entre si; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim
Você dispara dois mísseis de energia mágica que atingem os alvos de forma infalível (as criaturas ainda devem ser alvos válidos) que causam 1d4+1 de dano de força cada. Você não pode atingir partes específicas de uma criatura e objetos não são danificados pela magia.

Você pode atingir uma única ou várias criaturas, mas cada míssil pode atingir apenas uma criatura. Você deve designar os alvos antes de tentar superar a resistência a magia ou rolar o dano.

Você pode conjurar esta magia como uma ação completa. Se o fizer, dispara três mísseis em vez de dois.

MODIFICAR MEMÓRIA 5

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 rodada; veja texto
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Duração permanente
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim
Você alcança a mente do alvo e modifica até 5 minutos de suas memórias de uma das seguintes maneiras.

- Elimina toda a memória de um evento que o alvo realmente tenha experimentado. Esta magia não pode anular *cativar pessoa*, *sugestão* ou magias similares.
- Permite que o alvo relembre com perfeita clareza um evento que realmente experimentou.
- Muda os detalhes de um evento que o alvo realmente experimentou.
- Implanta uma memória de um evento que o alvo nunca experimentou.

Conjurar a magia leva 1 rodada. Se o alvo falhar em sua jogada de resistência, você segue com a magia, gastando até 5 minutos (um período de tempo igual à quantidade de memória que for modificar) visualizando a memória que deseja modificar no alvo. Se sua concentração for perturbada antes da visualização se completar, ou se o alvo sair do alcance da magia em qualquer ponto durante este período, a magia falha.

Uma memória modificada não necessariamente afeta as ações do alvo, especialmente se contradizer as inclinações naturais da criatura. Uma memória modificada ilogicamente geralmente é descartada como um sonho ruim, alucinação ou outra desculpa semelhante.

MURALHA DE AÇO 6

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Efeito muralha de aço com área de até um quadrado de 1,5 metros/nível; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Você faz surgir uma muralha de aço plana e vertical. Conjurar esta magia requer que você gaste 1 Ponto de Determinação. A muralha pode encaixar em qualquer espaço de material não-vivo que a rodeie, se sua área for suficiente para fazê-lo. A muralha não pode ser conjurada ocupando o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto. Ela deve ser sempre plana, embora você possa moldar suas bordas para se ajustar ao espaço disponível.

Uma muralha de aço tem 10 centímetros de espessura. Você pode dobrar a área da muralha reduzindo sua espessura pela metade. Cada quadrado de 1,5 metros da muralha tem dureza 15 e 45 Pontos de Vida a cada 2,5 centímetros de espessura. Uma seção da muralha reduzida a 0 Pontos de Vida é partida. A CD do teste de Força para uma criatura atravessar a muralha com um único ataque é 30. A muralha é firmemente ancorada em seu entorno e não se inclina facilmente; ela não pode ser invocada em qualquer área onde é provável que caia ou desabe.
Como qualquer muralha de aço, esta muralha é sujeita a perfurações e outros fenômenos naturais, embora não fique oxidada ou corroída em circunstâncias típicas. O metal criado por esta magia não é adequado para a criação de outros objetos e não pode ser vendido.

MURALHA DE FOGO 4

Escola evocação (fogo)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Efeito muralha até 6 metros de comprimento/nível ou um anel com um raio de até 1,5 metros/2 níveis; qualquer forma possui 6 metros de altura
Duração concentração + 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim
Uma cortina incandescente e imóvel de fogo violeta opaco e cintilante surge. Um lado da muralha, selecionado por você, libera ondas de calor, causando 2d6 de dano de fogo a criaturas a até 3 metros e 1d6 de dano de fogo naqueles além de 3 metros mas a até 6 metros. A muralha causa este dano quando aparece e em seu turno a cada rodada subsequente. Além disso, a muralha causa 5d6 de dano de fogo a qualquer criatura que a atravessar. A muralha causa dano dobrado em mortos-vivos.

Se evocar a muralha de modo que ela apareça onde há criaturas, cada criatura sofre dano como se atravessasse a muralha. Se alguma parte de 1,5 metros da muralha sofrer 20 ou mais de dano de frio em 1 rodada, essa parte desaparece.

MURALHA DE FORÇA 5

Escola evocação (força)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito muralha com área de até um quadrado de 3 metros/nível
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não
Muralha de força cria uma parede invisível de força pura. Você pode formar a muralha em um plano vertical cuja área é de até um quadrado de 3 metros por nível. A muralha deve ser contínua e ininterrupta quando formada. Se a superfície for quebrada por qualquer objeto ou criatura, a magia falha.

Isto conta como um campo de força para efeitos que não podem penetrar um campo de força. A muralha não pode se mover e não é facilmente destruída. Uma muralha de força é imune a *dissipar magia*. *Dissipar magia maior* especificamente visando a *muralha de força* pode dissipá-la, mas trate o nível de conjurador da muralha de força como sendo igual ao nível real do conjurador mais 5. Uma muralha de força pode ser danificada por magias e ataques normalmente, mas tem dureza 30 e 300 Pontos de Vida. *Desintegrar* destrói instantaneamente uma muralha de força.

Sopros e magias não podem passar por uma muralha de força em qualquer direção, embora *porta dimensional*, *teleporte*, e efeitos similares possam ignorar a barreira. A muralha bloqueia criaturas etéreas assim como materiais (embora criaturas etéreas geralmente possam contornar a parede circundando-a através de pisos e tetos materiais). Ataques visuais funcionam normalmente através de uma muralha de força.

NEVOEIRO CORROSIVO 4

Escola evocação (ácido)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Efeito nuvem de ácido de 1,5 metros de diâmetro
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Reflexos anula; **Resistência a Magia** sim
Uma nuvem de 1,5 metros de nanites resistentes a ácido converte continuamente o vapor de água nas proximidades em ácido mortal. Você pode criar a nuvem no mesmo quadrado que uma criatura e movê-la até 9 metros em qualquer direção

como uma ação de movimento em seu turno. Se a nuvem entrar (ou for criada em) um quadrado contendo uma criatura, ela não pode se mover mais nessa rodada e causa 4d6 de dano de ácido a essa criatura (Reflexos anula). A nuvem ácida também corrói quaisquer objetos desapossados ao longo de seu caminho, causando 4d8 de dano de ácido a eles.

Se não mover a nuvem, ela permanece onde está; se ela compartilha seu quadrado com qualquer criatura no início de seu turno, essa criatura deve obter sucesso em uma jogada de Reflexos ou sofre 4d8 de dano de ácido. Qualquer criatura que sofrer dano da nuvem sofre 10 de dano de ácido adicional ao final de seu próximo turno.

NUVEM DE NÉVOA 2 2

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área propagação de 6 metros de raio
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Um banco de névoa surge do ponto que você designar. A névoa obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 metros. Uma criatura a até 1,5 metros tem ocultação (ataques têm 20% de chance de erro) contra seu atacante. Criaturas mais distantes têm ocultação total (50% de chance de erro, e o atacante não pode utilizar a visão para localizar o alvo) contra seus atacantes.

Um vento moderado (17+ km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas; um vento forte (33+ km/h) dispersa a névoa em 1 rodada. Esta magia não funciona embaixo d'água ou no vácuo.

OLHO ARCANO 4

Escola adivinhação (vidência)
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance planetário
Efeito sensor mágico
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você cria um sensor mágico invisível que lhe envia informações visuais. O sensor aparece em qualquer ponto dentro da linha de visão, mas pode viajar além de sua linha de visão sem problemas. Um olho arcano viaja a 9 metros por rodada (90 metros por minuto) se visualizar uma área à frente como um humanoide veria (principalmente olhando para o chão) ou 3 metros por rodada (30 metros por minuto) se examinando o teto e as paredes além do piso à frente. O olho arcano vê exatamente como você veria se estivesse lá.

O olho arcano pode viajar em qualquer direção enquanto a magia durar. Barreiras sólidas bloqueiam sua passagem, mas ele pode passar por um buraco ou espaço de até 2,5 centímetros de diâmetro. O olho arcano não pode entrar em outro plano de existência, mesmo através de viagem pela Deriva ou com um portal ou teleporte mágico similar.

Você deve se concentrar para usar um olho arcano. Se não se concentrar, o sensor fica inerte até que você se concentre novamente.

OLHOS OBSERVADORES 5

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance 1,5 quilômetros
Efeito 20 sensores mágicos
Duração 1 hora/nível (D); veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você cria 20 órbitas mágicas visíveis e semitangíveis chamadas de "olhos". Estes olhos se afastam, exploram e retornam conforme você os direcionar ao conjurar a magia. Cada olho pode ver 36 metros (apenas visão normal) em todas as direções.

Embora os olhos individuais sejam bastante frágeis, eles são pequenos e difíceis de detectar. Cada olho é um constructo Miúdo (cerca do tamanho de uma maçã pequena) com o subtipo mágico. Cada um tem 1 Ponto de Vida e CAE e CAC 18, e voam a uma velocidade de 9 metros com +20 de bônus em testes de Acrobatismo para voar e +16 de bônus em testes de Furtividade. Um olho tem +20 de bônus em Percepção e está sujeito a escuridão, ilusões, névoa e quaisquer outros fatores que afetem sua capacidade de receber informações visuais sobre seus arredores. Um olho viajando na escuridão deve encontrar seu caminho por meio do tato.

Quando cria os olhos, você especifica as instruções que deseja que eles sigam com um comando que não contenha mais de 25 palavras. Os olhos sabem o que você sabe.

Para reportar suas descobertas, os olhos devem retornar à sua mão. Cada olho repassa em sua mente tudo o que viu durante sua existência. Ele leva 1 rodada para reproduzir 1 hora de imagens gravadas. Depois de retransmitir todas suas descobertas, o olho simplesmente desaparece.

Se um olho se afastar a mais de 1,5 quilômetros de distância de você, ele deixa de existir imediatamente. No entanto, você não saberá se o olho foi destruído porque vagou fora do alcance ou por algum outro evento.

Os olhos existem por até 1 hora por nível de conjurador ou até retornarem a você. *Dissipar magia* pode destruir os olhos. Jogue separadamente para cada olho capturado em um dissipar área.

ONDAS DE FADIGA 5

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Ondas de energia negativa deixam todas as criaturas vivas na área fatigadas. Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já esteja fatigada.

PALAVRAS SEPULCRAIS 0

Escola necromancia (dependente de idioma)
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance toque
Alvo uma criatura morta
Duração 1 rodada
Jogada de Resistência nenhuma;
Resistência a Magia não

Você pode forçar um cadáver tocado a falar com você, mas não pode fazer perguntas específicas ou se comunicar de qualquer forma. O cadáver pronuncia frases aleatórias por 1 rodada, com 10% de chances de que essa informação lhe tenha alguma utilidade. Informações úteis podem incluir avisos sobre perigos em uma nave estelar destruída, a senha para desbloquear um computador ou o nome de uma criatura sobrenatural que procura

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

você ou seus aliados. O MJ faz uma rolagem de d% em segredo e decide quais informações, úteis ou não, o cadáver diz em seu balbuciar.

Uma vez que um cadáver tenha sido submetido a *palavras sepulcrais* por qualquer conjurador, qualquer nova tentativa de conjurar *palavras sepulcrais* naquele cadáver falha. Um cadáver deve ter uma boca ou meios para falar para esta magia funcionar e a magia não afeta um cadáver que tenha sido transformado em uma criatura morta-viva.

PASMAR 0 0

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura humanoide de ND 3 ou inferior
Duração 1 rodada
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Esta magia causa um curto-circuito na mente de uma criatura humanoide com ND 3 ou inferior para que fique pasma (incapaz de realizar ações, mas não impondo nenhuma penalidade na CA). Humanoides de ND 4 ou superior não são afetados. Após uma criatura ficar pasma por esta magia, ela fica imune a *pasmar* por 1 minuto.

PASMAR MONSTRO 2 2

Escola encantamento (compulsão, mental)
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvo uma criatura viva de ND 5 ou inferior

Esta magia funciona como *pasmar*, mas pode afetar qualquer criatura viva de qualquer tipo até ND 5. Criaturas de ND 6 ou superior não são afetadas.

PASSEIO ETÉREO 6 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 1 rodada/nível (D)

Você se torna etéreo, junto com seu equipamento. Pela duração da magia, você permanece no Plano Etéreo, que sobrepõe o Plano Material. Quando a magia expira, você retorna à existência material.

Uma criatura etérea é invisível, insubstancial e capaz de se mover em qualquer direção, mesmo para cima ou para baixo, embora com metade da velocidade normal. Como uma criatura insubstancial, você pode se mover através de objetos sólidos, incluindo criaturas vivas. Uma criatura etérea pode ver e ouvir eventos e criaturas no Plano Material, mas tudo parece cinza e efêmero. A visão e audição no Plano Material são limitadas a 18 metros e muitos tipos de sentidos (como sentido às cegas e percepção às cegas) não funcionam através das fronteiras planares.

Efeitos de força e abjurações afetam uma criatura etérea normalmente, mas efeitos de força originários do Plano Etéreo não afetam alvos no Plano Material. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais e magias conjuradas enquanto etéreo afetam apenas outras coisas etéreas. Certas criaturas e objetos materiais têm ataques ou efeitos que funcionam no Plano Etéreo. Trate outras criaturas e objetos etéreos como faria se ambos estivessem no Plano Material.

Se encerrar a magia e ficar material enquanto estiver dentro de um objeto material (como uma parede sólida), você é expulso para o espaço aberto mais próximo e sofre 1d6 de dano a cada 1,5 metros em que for movido.

PORTA DIMENSIONAL 4

Escola conjuração (teletransporte)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Alvos você e objetos tocados ou criaturas voluntárias ou inconscientes tocadas
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma, Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia** não, sim (objeto)

Você se transfere instantaneamente de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance. Você sempre chega exatamente no local desejado – seja simplesmente visualizando a área ou determinando sua direção. Você pode trazer objetos, desde que seu volume não exceda sua carga máxima. Você também pode trazer até quatro criaturas Médias ou menores voluntárias ou inconscientes adicionais (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias e uma criatura Enorme conta como duas criaturas Grandes. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato entre si e pelo menos uma dessas criaturas deve estar em contato com você. Após usar esta magia, você não pode realizar outras ações até seu próximo turno (e cada criatura que viajar com você também não pode realizar outras ações até seus próximos turnos).

Se chegar a um lugar que já está ocupado por um corpo sólido, você e cada criatura que lhe acompanhar sofrem 1d6 de dano e são desviados para um espaço aberto aleatório em uma superfície adequada a até 30 metros da localização pretendida. Se não houver espaço livre dentro de 30 metros, você e cada criatura que lhe acompanhar sofrem 2d6 de dano adicional e são desviados para um espaço livre dentro de 300 metros. Se não houver espaço livre dentro de 300 metros, você e cada criatura que lhe acompanhar sofrem 4d6 de dano adicional e a magia simplesmente falha.

PREDIÇÃO DE PROBABILIDADE 3

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 1 rodada/nível (D); veja texto

Você abre sua mente para ler a probabilidade subjacente do universo. Em qualquer ponto da duração desta magia, você pode descarregá-la para rerrolar qualquer d20 rolado (jogada de ataque, de resistência, teste de perícia, etc; veja página 243). Isto não usa nenhuma ação, mas você deve escolher fazê-lo antes de saber os resultados da primeira rolagem. Você deve usar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja pior

PROJÉTIL TELECINÉTICO 0

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos um objeto e uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você joga um objeto pesando até 2,5 quilos (menos de 1 volume) no alvo, fazendo um ataque à distância contra sua CAC. Se acertar, você causa 1d6 de dano no alvo e no objeto. O tipo de objeto jogado não altera o tipo de dano ou quaisquer outras propriedades do ataque.

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE 4

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura viva
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe +4 de bônus de moral em jogadas de resistência contra todas as magias e efeitos com o descritor morte. O alvo pode tentar resistir para anular esses efeitos mesmo que normalmente não seja permitido. O alvo não pode sofrer níveis negativos e fica imune a quaisquer efeitos de energia negativa. Esta magia não remove níveis negativos que o alvo já tenha, mas remove as penalidades de níveis negativos durante seu efeito.

Proteção contra a morte não protege contra outros tipos de ataques, mesmo que esses ataques possam ser letais.

PROTEGER OUTRO 2

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 hora/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Esta magia protege o alvo e cria uma conexão mística entre você e ele para que alguns de seus ferimentos sejam transferidos para você. Conjurar esta magia requer que você gaste 1 Ponto de Determinação. O alvo sofre apenas metade do dano de todas as feridas e ataques (incluindo aqueles causados por habilidades especiais) que causam dano de Pontos de Vida e você sofre a quantidade de dano não sofrida pelo alvo. Somente dano de Pontos de Vida é transferido desta maneira; os Pontos de Estamina do alvo são reduzidos normalmente. Se ainda tiver Pontos de Estamina, você sofre esse dano em seus Pontos de Estamina antes de em seus Pontos de Vida como um dano normal.

Formas de danos que não envolvem Pontos de Vida, como efeitos de cativação, dano temporário de atributo, dreno de atributo, níveis negativos permanentes e efeitos de morte não são afetados. Quando a magia termina, o dano subsequente não é mais dividido entre o alvo e você, mas o dano já dividido não é reatribuído ao alvo. Se você e o alvo da magia se moverem fora do alcance um do outro, a magia termina.

PROTOCOLO DE DESTRUIÇÃO 4

Escola encantamento
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um constructo não-hostil do subtipo tecnológico; veja texto
Duração concentração, até 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Ondas de programação incitante fluem de seu toque, reprogramando um constructo e dando intenções assassinas em relação aos seus inimigos. Esta magia deve ter como alvo um constructo que ainda não está programado ou encarregado de prejudicar você. O constructo alvo deve ter um ND menor ou igual ao seu nível. Se o constructo alvo estiver sob o controle de outra criatura, a criatura controladora pode tentar uma jogada de Vontade (CD igual à CD da magia) para anular o efeito desta magia.

Enquanto esta magia estiver em efeito, o constructo fica sob seu controle. Por sua vez, quando conjura esta magia, você deve direcioná-la para atacar um alvo; então o constructo persegue e ataca este alvo da melhor maneira possível. Você pode alterar qual é o alvo dos ataques do constructo como parte de sua concentração para continuar a duração desta magia (uma ação padrão). Quando parar de se concentrar ou quando a duração da magia terminar, o constructo imediatamente deixa de seguir os comandos de ataque.

PROTOCOLO DE TRANQUILIZAÇÃO 4

Escola encantamento
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um constructo com o subtipo tecnológico; veja texto
Duração 10 minutos/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Ondas de programação calmante fluem de seu toque, potencialmente estabilizando as intenções hostis de um constructo em relação a você e seus aliados. O constructo alvo deve ter um ND menor que seu nível; se tiver, o constructo fica convencido de que você e seus aliados não representam uma ameaça. Ele não pode realizar ações violentas contra você ou seus aliados e não pode fazer qualquer coisa que de outra forma lhe prejudique ou ameace (embora continue a executar ordens para realizar ações que não lhe prejudiquem ou ameacem). Qualquer ação agressiva ou dano causado por você ou seus aliados a um constructo tranquilizado desta maneira ou aos aliados dele imediatamente encerram os efeitos desta magia (e podem fazer com que o constructo lhe ataque, se ele fosse fazer isso anteriormente).

Se um constructo afetado estiver sob o controle de um conjurador ou outra criatura, a criatura controladora pode gastar uma ação completa para remover *protocolo de tranquilização*, desde que possa tocar o constructo ou comandar uma ordem.

PULSO SINÁPTICO 3

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 6 metros
Área explosão de 6 metros de raio centrada em você
Duração 1 rodada
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você atordoa todas as criaturas no alcance por 1 rodada.

PULSO SINÁPTICO MAIOR 5

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 6 metros
Área explosão de 6 metros de raio centrada em você
Duração 1d4 rodadas
Jogada de Resistência Vontade parcial; **Resistência a Magia** sim

Você atordoa todas as criaturas no alcance por 1d4 rodadas.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Com uma jogada de Vontade bem-sucedida, a criatura fica enjoada por 1 rodada em vez de atordoada.

QUEBRAR ENCANTAMENTO 5 5

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Esta magia liberta as vítimas de maldições, encantamentos e transmutações. *Quebrar encantamento* pode reverter até mesmo um efeito instantâneo. Para cada efeito, você faz um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador, máximo +15) contra uma CD igual a 11 + o nível de conjurador do efeito. Um sucesso significa que a criatura fica livre da magia, maldição ou efeito. Para um item mágico amaldiçoado, a CD do teste de nível de conjurador é igual à CD da maldição.

Se a magia for uma que não pode ser dissipada por *dissipar magia*, *quebrar encantamento* funciona apenas se esta magia for de 5º nível ou inferior. Se o efeito provém de um item mágico permanente, *quebrar encantamento* não remove a maldição do item, mas liberta a vítima dos efeitos do item.

RAIO DE ENERGIA 0

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura ou objeto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Ao conjurar esta magia, escolha ácido, eletricidade, fogo ou frio; a magia adquire esse descritor. Você dispara um raio no alvo, e deve fazer um ataque à distância contra sua CAE. Caso acerte, o raio causa 1d3 de dano do tipo de energia escolhido.

RAIO DE EXAUSTÃO 3

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Fortitude parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você cria um raio enervante de magia. Você deve fazer um ataque à distância contra a CAE de seu oponente. Caso acerte, o alvo fica imediatamente exausto pela duração da magia. Uma criatura que obtenha sucesso em uma jogada de Fortitude fica apenas fatigada, a menos que já esteja fatigada, caso em que fica exausta apesar da jogada de resistência.

Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já esteja exausta. Ao contrário da exaustão ou fadiga normal, o efeito termina assim que a duração da magia expirar.

RAPIDEZ 3 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

As criaturas alvo se movem e agem mais rapidamente do que o normal. Esta velocidade extra tem vários efeitos.

Ao realizar um ataque total, uma criatura acelerada também pode realizar uma ação de movimento separada para se mover. O movimento pode ocorrer antes, depois ou entre os ataques do ataque total. Todo o movimento deve ocorrer ao mesmo tempo.

Todos os modos de movimento da criatura acelerada (incluindo velocidades em terra, de escalada, escavação, natação e voo) aumentam em 9 metros, até um máximo de duas vezes a velocidade normal do alvo utilizando essa forma de movimento. Este aumento conta como um bônus de aprimoramento e afeta a distância de salto da criatura normalmente como um aumento de velocidade. Múltiplos efeitos de *rapidez* não se acumulam. *Rapidez* funciona como contramágica e anula *lentidão*.

REALIDADE SUBJETIVA 6

Escola ilusão (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 1 rodada/nível (D)

Escolha um objeto ou criatura que você pode ver dentro de um alcance longo (120 metros + 12 metros/nível). Você altera suas percepções para se convencer de que o alvo é uma ilusão. Para você, o alvo fica transparente e não cria som ou cheiro. Até que a magia termine, você pode se mover através do alvo sem qualquer impedimento, assim como o alvo pode se mover através de você. Os ataques não-mágicos do alvo não podem ferí-lo e seus ataques mágicos lhe causam metade do dano. As habilidades mágicas do alvo que não causam dano têm somente 50% de chance de lhe afetar e você é imune a todos os ataques sônicos, dependentes de idioma e baseados em cheiros. Entretanto, seus ataques não causam dano ao alvo e suas habilidades mágicas não o afetam. Você ou o alvo podem se afetar normalmente através de intermediários. Por exemplo, embora o alvo seria imune aos efeitos diretos de sua magia *cativar monstro*, se você cativou outra criatura que então atacou a criatura alvo, ele não seria imune ao dano desse ataque.

RECARREGAR 2

Escola evocação
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance toque
Alvos um objeto
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência a Magia** sim (objeto)

Você restaura até 10 cargas em uma bateria ou 5 cargas em um item tecnológico capaz de ser carregado por uma bateria. Como esta magia usa sua energia pessoal, você deve gastar 1 Ponto de Determinação para conjurá-la. Se recarregar uma bateria, há uma chance de 20% de que a bateria seja destruída pela tentativa. Se recarregar mais cargas do que o item pode manter, o item deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude ou sofre 1d6 de

dano de eletricidade por cada carga em excesso. Esta magia não fornece conhecimento de quantas cargas um item pode manter com segurança, mas você pode optar por conceder menos cargas do que o máximo permitido para reduzir o risco; você deve declarar quantas cargas está recarregando antes de conjurar esta magia.

REENCARNAR 4

Escola transmutação
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance toque
Alvo uma criatura morta
Duração instantânea; veja texto
Jogada de Resistência Nenhuma, veja texto; **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Quando conjura esta magia, você traz uma criatura morta de volta à vida em outro corpo, desde que sua morte não tenha ocorrido há mais de uma semana antes da conjuração da magia e a alma do alvo esteja livre e disposta a retornar. Se a alma do alvo não estiver disposta a retornar, a magia falha; portanto, um alvo que quer voltar à vida não recebe nenhuma jogada de resistência contra esta magia. Conjurar esta magia requer um monumento especial que valha pelo menos 1.000 créditos para servir como um farol para a alma da criatura falecida. Este objeto é consumido quando a magia é conjurada.

Como a criatura morta retorna em um novo corpo, todos os males físicos e aflições são removidos. A condição dos restos da criatura não é importante. Enquanto uma pequena porção do corpo da criatura ainda existir, ela pode ser reencarnada, mas a porção que recebe a magia devia fazer parte do corpo da criatura no momento de sua morte. A magia cria um corpo adulto jovem inteiramente novo para a alma habitar a partir elementos naturais do local. Este processo leva 1 hora para ser concluído. Quando o corpo fica pronto, o alvo é reencarnado.

Uma criatura reencarnada lembra a maioria de sua vida e forma anterior. Ela retém quaisquer características de classe, talentos e perícias que possuía anteriormente. Sua classe, bônus base de ataque, bônus base de resistência e Pontos de Vida não se alteram. A criatura deve recalcular seus atributos do zero como um membro de sua nova raça (lembrando-se de incluir qualquer aumento de atributo por níveis). O alvo da magia sofre 2 níveis negativos permanentes quando reencarna. Se o alvo for de 1º nível, ele sofre 2 pontos de dreno de Constituição (se isto reduzir sua Constituição para 0 ou menos, ele não pode ser reencarnado). A criatura alvo pode decidir se seu novo corpo retém qualquer um dos implantes que tinha em seu antigo corpo. Um conjurador tem 50% de chance de perder qualquer espaço de magia não utilizado como se tivesse sido usada para conjurar uma magia.

Para uma criatura humanoide, a nova encarnação é determinada usando a tabela na página seguinte. Para criaturas não-humanoides, uma tabela similar de criaturas do mesmo tipo deve ser criada.

Elementais, extraplanares e mortos-vivos não podem ser reencarnados. Qualquer criatura que não possa se beneficiar da magia *cura mística* não pode ser reencarnada. A magia não pode trazer de volta uma criatura que tenha morrido de velhice.

A criatura reencarnada ganha todas as habilidades associadas à sua nova forma, incluindo qualquer forma de movimento e velocidade, ataques naturais, habilidades extraordinárias e outras, mas não fala automaticamente o idioma da nova forma possuída.

D%	ENCARNAÇÃO
1-6	Androide
7-14	Anão
15-22	Elfo
23-30	Gnomo
31-34	Halfling
35-38	Humano
39-46	Kasatha
47-55	Lashunta
56-64	Meio-elfo
65-73	Meio-orc
74-81	Shirren
82-90	Vesk
91-99	Ysoki
100	Outro (à escolha do MJ)

Desejo ou *milagre* pode restaurar uma criatura reencarnada à sua forma original.

REFÚGIO SANTIFICADO 6

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área todas as criaturas em uma explosão 12 metros de raio
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula, veja texto; **Resistência a Magia** não

Todas as criaturas dentro de um raio de 12 metros do ponto de origem da magia ficam protegidas de violência. Qualquer oponente tentando atacar diretamente uma criatura protegida, mesmo como alvo de uma magia, deve fazer uma jogada de Vontade. Se o oponente obtiver sucesso, pode atacar essa criatura normalmente, embora sofra –2 de penalidade nos ataques contra essa criatura pela duração da magia. Caso falhe, o oponente não pode desferir o ataque, perde essa ação e não pode atacar diretamente a criatura protegida pela duração da magia. Aqueles que não tentarem atacar uma criatura protegida não são afetados.

Esta magia não impede que criaturas protegidas sejam afetadas por um ataque com uma área de efeito, embora uma criatura protegida receba +2 de bônus nas jogadas de resistência contra tais ataques.

Cada criatura protegida pode respirar normalmente, independentemente da atmosfera circundante e não sofre dano por estar em um ambiente quente ou frio. Uma criatura protegida não pode atacar sem quebrar a magia para si mesmo, mas pode usar magias e habilidades inofensivas que não exijam jogadas de ataque, assim como agir de outras formas.

REGENERAÇÃO 4

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 3 rodadas
Alcance toque
Alvos uma criatura viva
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Membros decepados do corpo do alvo (dedos das mãos, dedos dos pés, mãos, pés, braços, pernas, caudas ou mesmo cabeças de criaturas com várias cabeças), ossos quebrados e órgãos destruídos (incluindo olhos) crescem de volta. Depois que a magia

é conjurada, a regeneração física se completa em 1 rodada se os membros decepados estiverem presentes e tocando a criatura. Caso contrário, isso demora 2d10 rodadas.

Regeneração também restaura 12d8 Pontos de Vida, livra o alvo de exaustão e fadiga e elimina todo o dano não-letal que o alvo tenha sofrido. Ela não tem efeito sobre criaturas não-vivas (incluindo mortos-vivos).

RELIGAR A CARNE 4

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível (D); veja texto
Jogada de Resistência Vontade anula e Fortitude metade, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Como reescrever o código que compõe um programa de computador, você manipula o DNA do alvo para religar dolorosamente as funções biológicas desse alvo imitando os processos frios e rígidos de um robô. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Vontade ou todas suas velocidades de movimento são divididas pela metade e ele sofre 3d6 de dano cortante por rodada no turno dele, à medida que seus órgãos internos se deslocam e se transformam para ficarem mais parecidos com os componentes internos de um robô. A cada rodada, o alvo pode tentar uma jogada de Fortitude para diminuir o dano causado por esta magia pela metade.

Enquanto esta magia estiver em efeito, o corpo do alvo fica visivelmente mais robótico; sua voz fica metálica e hesitante, seus movimentos ficam bruscos e seu rosto fica imóvel e sem emoção. O alvo recebe a condição desprevenido e sofre –2 de penalidade em todos os testes de Sentir Motivação, assim como em todos os testes de atributo e perícias baseadas em Carisma e Destreza.

RELIGAR A CARNE EM MASSA 6

Escola transmutação
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *religar a carne*, exceto conforme indicado acima.

REMOVER AFLIÇÃO 3

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura ou objeto
Duração instantânea ou 10 minutos/nível; veja texto
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência a magia** sim (inofensivo, objeto)

Você remove impurezas de uma criatura ou objeto, potencialmente neutralizando as doenças, infestações, maldições, venenos e outras condições prejudiciais que o afetam. Se o alvo for uma criatura, você deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador) para cada doença, infestação, maldição e veneno que o afetam (CD = 4 + CD da aflição). Um sucesso significa que a aflição é removida. Além disso, se o alvo estiver cego ou surdo devido a uma aflição ou dano, *remover aflição* restaura a visão e a audição a menos que o órgão apropriado tenha sido completamente removido do corpo da criatura.

Uma criatura curada com *remover aflição* não sofre efeitos adicionais das doenças, infestações, maldições ou venenos removidos e todos os efeitos temporários são encerrados, mas a magia não reverte efeitos instantâneos, como dano em Pontos de Vida, dano temporário de atributo ou efeitos que não desaparecem por conta própria (como estados de veneno). Esta magia não é capaz de remover a maldição de um item amaldiçoado, embora um teste de nível de conjurador bem-sucedido permita que a criatura afligida com qualquer item amaldiçoado remova a maldição e se livre do item. Como a duração da magia é instantânea, ela não impede que o alvo sofra da mesma doença, infestação, maldição ou veneno após uma nova exposição posterior.

Você pode, em vez disso, conjurar esta magia para neutralizar o veneno em um objeto ou criatura venenosa por 10 minutos por nível. Se conjurá-la em uma criatura, ela pode tentar uma jogada de Vontade para anular o efeito.

Remover aflição funciona como contramágica e anula *rogar maldição*.

REMOVER CONDIÇÃO MENOR 1

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você remove qualquer uma das seguintes condições afetando o alvo: abalado, enjoado ou zonzo. Se a condição for resultado de uma doença ou outro efeito contínuo, esta magia remove a condição, mas não cura a doença ou o efeito contínuo e o alvo pode recuperar a condição desse efeito normalmente, potencialmente de forma imediata. *Remover condição menor* também não cura ou remove outros danos ou condições que o alvo sofra de qualquer fonte, mesmo se for a mesma fonte que causou a condição removida. Como a duração desta magia é instantânea, ela não impede que o alvo sofra a condição novamente.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

REMOVER CONDIÇÃO 3

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona do mesmo modo que *remover condição menor*, exceto que você remove uma das seguintes condições afetando o alvo: abalado, assustado, enjoado, nauseado ou zonzo.

REMOVER CONDIÇÃO MAIOR 5

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *remover condição menor*, exceto que você remove todas as seguintes condições afetando o alvo: abalado, amedrontado, apavorado, assustado, atordoado, enjoado, nauseado, paralisado, pasmo e zonzo.

REMOVER RADIOATIVIDADE 4 4

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos ou Área uma criatura ou objeto ou uma área de 6 metros de raio
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo, objeto); **Resistência a magia** sim (inofensivo, objeto)

Você remove todos os efeitos contínuos da radiação de um único alvo se obtiver sucesso em um teste de nível de conjurador (CD = CD associada ao efeito de radiação). O alvo é curado tanto dos efeitos de veneno da radiação quanto da doença de radiação, movendo o alvo para o estado saudável em ambas as trajetórias. Quando conjurada em uma área, uma única conjuração de *remover radioatividade* remove a radiação de uma área de 6 metros de raio em torno do ponto que você tocar. Esta magia não tem poder para anular materiais radioativos naturais e enquanto esses materiais permanecerem em uma área, a radiação removida pode retornar.

REPARO RÁPIDO 5

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um constructo ou arma
Duração 1 minuto
Jogada de Resistência Fortitude anula (inofensivo, objeto); **Resistência a magia** sim (inofensivo, objeto)

Em cada rodada, o constructo ou arma alvo recupera 2d8 Pontos de Vida. Isto não se acumula com qualquer cura rápida que o constructo ou arma já tenha. Você não pode mirar um constructo ou arma que tenha sido reduzido a 0 Pontos de Vida ou destruído.

RESTAURAÇÃO MENOR 2

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 3 rodadas
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Restauração menor dissipa quaisquer efeitos mágicos que reduzem um atributos do alvo ou cura 1d4 de dano temporário de atributo em um dos atributos do alvo. Também elimina qualquer fadiga sofrida pela criatura ou melhora a condição exausto para fatigado, mas não remove nenhuma fonte subjacente de fadiga ou exaustão. Também não cura o dreno permanente de atributo. Um alvo que se beneficiou da remoção da fadiga ou da redução de exaustão de *restauração menor* não pode se beneficiar desses efeitos novamente por 24 horas.

RESTAURAÇÃO 4

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 3 rodadas
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *restauração menor*, exceto que também remove níveis negativos temporários ou 1 nível negativo permanente. Você deve gastar 5 Pontos de Determinação ao conjurar esta magia para remover um nível negativo permanente. Esta magia não pode ser usada para remover mais de 1 nível negativo permanente de um alvo em um período de 1 semana.

Restauração cura todos os danos de atributo temporários e restaura todos os pontos drenados permanentemente de um único atributo (sua escolha se mais de um estiver drenado). Também elimina qualquer fadiga ou exaustão sofrida pelo alvo, mas não remove nenhuma fonte subjacente de fadiga ou exaustão. Um alvo que tenha se beneficiado com a remoção de fadiga ou exaustão por esta magia não pode se beneficiar desses efeitos novamente por 24 horas.

RETROCOGNIÇÃO 5

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance pessoal
Duração concentração, até 1 minuto/nível

Esta magia permite que você obtenha impressões psíquicas de eventos passados que ocorreram em sua localização atual. *Retrocognição* revela impressões psíquicas de eventos que ocorreram ao longo da última hora durante o primeiro minuto da duração da magia, seguidas de impressões da próxima hora de volta ao longo do próximo minuto em que você se concentrar e assim por diante. Se um evento psiquicamente traumático ou turbulento aconteceu durante esse período, você deve obter sucesso em uma jogada de Vontade (CD = 15, 20 ou 25, dependendo da gravidade do evento traumático ou turbulento) ou perde sua concentração na magia. Se falhar nesta jogada de resistência, a magia termina.

No 16º nível de místico e acima, você pode optar por coletar impressões ao longo de um intervalo de tempo maior que uma hora, começando em 1 semana por minuto de concentração (conforme listado na tabela abaixo). A quantidade de detalhes que você recebe diminui, então isto eventualmente torna mais difícil distinguir impressões deixadas por qualquer coisa, exceto os eventos mais importantes. Na maioria das circunstâncias, você não pode coletar informações sobre o que ocorreu durante a Lacuna com esta magia.

NÍVEL DE MÍSTICO	PERÍODO
16º–7º	1 semana por minuto
18º–+-19º	1 ano por minuto
20º	1 década por minuto

REVIVER OS MORTOS 5

Escola conjuração (cura)
Tempo de Execução 1 minuto

Alcance toque
Alvo uma criatura morta
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma, veja texto; **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você restaura a vida a uma criatura falecida. Você pode ressuscitar uma criatura que tenha morrido no máximo há 1 dia por nível de conjurador. Além disso, a alma do alvo deve estar livre e disposta a retornar. Se a alma do alvo não estiver disposta a retornar, a magia falha; portanto, um alvo que quer voltar à vida não recebe nenhuma jogada de resistência contra esta magia. Conjurar esta magia requer que você crie uma representação complexa da criatura alvo falecida, no valor de pelo menos 5.000 créditos, para servir como um farol para a alma da criatura. Este objeto é consumido quando a magia é conjurada.

Retornar dos mortos é uma provação. O alvo da magia sofre 2 níveis negativos permanentes quando é ressuscitado, como se tivesse sido atingido pela habilidade de uma criatura que inflige níveis negativos permanentes. Se for de 1º nível, o alvo sofre 2 pontos de dreno de Constituição (se isto reduzir sua Constituição para 0 ou menos, ele não pode ser ressuscitado). Uma criatura ressuscitada retorna sem Pontos de Determinação, sem Pontos de Estamina e sem espaços de magia (até descansar para recuperá-los normalmente). Ela tem 5 Pontos de Vida. Qualquer atributo reduzido a 0 é aumentado para 1. Venenos e doenças normais são curados no processo de ressurreição do alvo, mas doenças e maldições mágicas não são desfeitas. Embora a magia feche feridas mortais e repare danos letais da maioria dos tipos, o corpo da criatura a ser ressuscitada deve estar inteiro. Caso contrário, as partes faltantes ainda estarão faltando quando a criatura for trazida de volta à vida.

A magia não pode trazer de volta uma criatura que tenha morrido de velhice. Constructos, elementais e extraplanares não podem ser ressuscitados por esta magia. É possível trazer de volta uma criatura que tenha sido transformada em morto-vivo, mas o farol para a alma da criatura deve ser mais poderoso e deve valer pelo menos 15.000 créditos.

ROGAR MALDIÇÃO 3

Escola necromancia (maldição)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração permanente
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você coloca uma maldição terrível no alvo, roubando sua competência geral ou sua capacidade de pensar e agir prontamente. Escolha uma das seguintes opções.

- O alvo sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque, de resistência, testes de atributo e de perícia.
- Em cada turno, o alvo tem 50% de chance de agir normalmente; caso contrário, não realiza nenhuma ação.

Você também pode inventar sua própria maldição (veja Aflições na página 414 para algumas ideias), mas ela não deve ser mais poderosa do que as descritas acima. A maldição rogada por esta magia não pode ser dissipada, mas pode ser removida com as magias *desejo*, *milagre*, *quebrar encantamento* ou *remover aflição*.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade. *Rogar maldição* funciona como contramágica e anula *remover aflição*.

SALTO PLANAR 6 6

Escola conjuração (teleportação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura, ou até oito criaturas voluntárias ou inconscientes
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você move a si mesmo ou alguma outra criatura para outro plano de existência ou dimensão alternativa. Se várias criaturas voluntárias ou inconscientes estiverem de mãos dadas em círculo, até oito podem ser afetadas por uma única conjuração de *salto planar*. Chegar a uma localização precisa no plano pretendido é quase impossível. A partir do Plano Material, você pode alcançar qualquer outro plano (exceto a Deriva), embora apareça entre 8 e 800 quilômetros (8d%) do último lugar que um dos alvos (à sua escolha) esteve na última vez que viajou para aquele plano. Se esta for a primeira vez viajando para um determinado plano para todos os alvos, você aparece em uma localização aleatória no plano, embora possa usar outros meios de trânsito, como *teleporte interplanetário*, para viajar no novo plano. Místicos devem ter um objeto sintonizado

com um plano específico ou nativo desse plano para usar *salto planar* para viajar até um plano. Um tecnomante precisa de um programa de navegação planar para um plano específico para viajar até esse plano com *salto planar*. Rituais especiais, guardados ciumentamente por poderosos tecnomantes e místicos, podem permitir que você viaje a locais específicos no plano escolhido ou mesmo a mundos desconhecidos.

SALTO TELEPÁTICO 6

Escola conjuração (teleportação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos você e objetos tocados e criaturas voluntárias ou inconscientes tocadas
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma, Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia** não, sim (objeto)

Salto telepático ressoa ao longo da conexão mental que você possui com uma criatura com a qual atualmente possui um elo telepático ativo através da sua característica de classe místico elo telepático (mas não através da magia *elo telepático*) e instantaneamente te teleporta para essa criatura. Esta magia o teleporta para um quadrado aleatório e desocupado adjacente à criatura com a qual você tem o elo telepático. Se nenhum desses quadrados estiver disponível, você se teleporta para o quadrado elegível mais próximo; se o quadrado elegível mais próximo estiver a mais de 15 metros de distância da criatura, esta magia falha.

Você pode ser transportado a qualquer distância dentro de um plano, mesmo por toda a galáxia, mas não pode viajar entre os planos e nem se transportar para uma criatura se um de vocês estiver viajando pela Deriva e o outro não. Além de si mesmo, você pode transportar todos os objetos que carrega, desde que seu peso não exceda sua carga máxima. Você também pode trazer até seis criaturas Médias ou menores voluntárias ou inconscientes adicionais (transportando equipamentos ou objetos até suas cargas máximas) ou o equivalente. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias e uma criatura Enorme conta como duas criaturas Grandes. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato entre si e pelo menos uma dessas criaturas deve estar em contato com você. Exceder este limite faz com que a magia falhe. Deve haver espaço suficiente perto da criatura com a qual você tem o elo telepático para todas as criaturas teleportando, ou então esta magia falha.

SANGUESSUGA DE CALOR 5

Escola evocação (frio)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 18 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea; veja texto
Jogada de Resistência Reflexos metade; **Resistência a Magia** sim

Você drena o calor de todas as criaturas e objetos na área, causando 13d8 de dano de frio. Você pode armazenar a energia de calor reunida em uma bateria usada. Se fizer isso e usar essa bateria ao conjurar *destruição explosiva* dentro de 1 minuto, essa magia causa 2d6 de dano de fogo adicional, destruindo a bateria usada. Caso contrário, a energia se dissipa normalmente.

SANTUÁRIO PARTICULAR 5

Escola abjuração
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área um cubo de 9 metros/nível (M)
Duração 24 horas (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Esta magia garante privacidade. Qualquer pessoa que olhe de fora para a área vê apenas uma massa escura e nebulosa. Visão no escuro não pode penetrá-la. Nenhum som, por mais alto que seja, pode escapar da área, portanto ninguém pode ouvir nada do lado de fora. Aqueles do lado de dentro podem ver o lado de fora normalmente.

Magias de adivinhação (vidência) não são capazes de perceber nada dentro da área e aqueles que estão do lado de dentro são imunes a *detectar pensamentos*. A proteção evita conversas entre quem está do lado de dentro e quem está do lado de fora (porque bloqueia o som) e a comunicação tecnológica (pois bloqueia transmissões), mas não impede outras comunicações mágicas, como a magia *mensagem telepática* ou comunicação telepática.

A magia não impede que criaturas ou objetos se movam para dentro e para fora da área.

SELO DE SEGURANÇA 2

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma porta, recipiente ou portal de até 9 metros de lado/nível de tamanho
Duração 24 horas
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Selo de segurança bloqueia magicamente uma única porta, recipiente com tampa ou trava, portal ou sistema de computadores. Conjurar esta magia requer que você gaste 1 Ponto de Determinação. Você pode ultrapassar livremente seu próprio selo de segurança sem afetá-lo. Se o objeto selado tiver uma fechadura, a CD para abrir essa fechadura aumenta em 5 enquanto ela permanecer anexada ao objeto. Se o objeto não tiver uma fechadura, esta magia cria uma que só pode ser aberta com um teste bem-sucedido de Engenharia CD 20 para desativar mecanismo. Se o objeto selado possuir segurança no computador, a CD para ultrapassar essa segurança aumenta em 5. Uma porta ou objeto protegido com esta magia pode ser aberta apenas invadindo ou com *dissipar magia* ou *arrombar* bem-sucedidas. Adicione 5 à CD normal para abrir uma porta ou portal afetado por esta magia. A magia *arrombar* remove o *selo de segurança* automaticamente, contando como um meio de fechamento.

SENTIDOS AGUÇADOS 1 1

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe +2 de bônus de intuição em testes de Percepção e visão na penumbra. Alvos que têm visão na penumbra dobram a distância que podem enxergar sob os efeitos desta magia.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SERVO INVISÍVEL 1

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito um servo invisível acéfalo e sem forma
Duração 1 hora/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

A magia conjura uma força invisível, acéfalo e sem forma que executa tarefas simples ao seu comando (uma ação de movimento). Ela pode correr e buscar coisas, abrir portas desobstruídas e segurar cadeiras, bem como limpar e costurar. O servo pode executar apenas uma atividade por vez, mas repete a mesma atividade vez após outra, se solicitado a fazê-lo, desde que você permaneça dentro do alcance. Ele tem uma Força efetiva de 2 (portanto levanta até 10 quilos ou 2 volumes ou arrastra até 50 quilos ou 10 volumes). Ele pode acionar armadilhas e coisas do gênero, mas não pode exercer força suficiente para ativar certas placas de pressão e outros dispositivos. Ele não pode realizar qualquer tarefa que requeira um teste de atributo com uma CD superior a 10 ou que requeira um teste de uma perícia que não pode ser utilizada sem treinamento. Este servo não pode voar, escalar ou nadar (embora possa caminhar sobre a água). Sua velocidade terrestre é de 4,5 metros.

O servo não pode atacar de forma alguma; ele nunca pode realizar jogadas de ataque. Ele não pode ser morto, mas é dissipado se sofrer 6 ou mais de dano de ataques em área; ele não recebe jogadas de resistência contra ataques.

SINGULARIDADE GRAVITACIONAL 6

Escola conjuração (criação)
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Efeito singularidade gravitacional em um cubo de 1,5 metros; veja texto
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você chama para a existência uma minúscula partícula de massa com densidade infinita. Você deve conjurar a singularidade em um quadrado desocupado por qualquer criatura ou objeto. Quando termina de conjurar esta magia, a singularidade imediatamente puxa para ela todas as criaturas Médias e menores e objetos desapossados que não possuam mais do que volume leve dentro de 9 metros. Toda rodada em seu turno, a singularidade faz uma única manobra de combate especial contra criaturas a até 9 metros com um bônus de ataque igual a 4 + seu nível de conjurador + o modificador de seu atributo chave. Compare o resultado à CAC + 8 de cada criatura. Se a singularidade for bem-sucedida, essa criatura é movida 1,5 metros para a singularidade mais 1,5 metros adicionais a cada 5 no qual o resultado exceder a CAC + 8 do alvo. Objetos desapossados são automaticamente movidos 3 metros por rodada na direção da singularidade. Se uma criatura ou objeto for movido para o quadrado que contém a singularidade, é sugado para dentro e sofre 12d6 de dano no final de seu turno em cada rodada que permanecer dentro desse espaço.

Uma criatura puxada para dentro da singularidade não pode realizar nenhuma ação, exceto uma ação completa para tentar escapar (ela ainda sofre dano durante as rodadas que tenta escapar). Uma criatura deve obter sucesso em um teste de Atletismo (CD = 15 + 1,5 × seu nível de conjurador) ou um teste de Força CD 22 para escapar da singularidade. A singularidade pode conter até quatro criaturas ou objetos Médios (duas criaturas ou objetos Pequenos contam como uma criatura Média e assim por diante); se fosse sugar criaturas adicionais, essas criaturas simplesmente são puxadas para um quadrado adjacente à singularidade.

Uma criatura a menos de 15 metros da singularidade tem sua velocidade reduzida pela metade quando se move para longe da singularidade. No entanto, ele pode se mover o dobro de sua velocidade normal quando se move para perto da singularidade. Se uma criatura se mover a 9 metros ou menos da singularidade em qualquer ponto do movimento, ela é sujeita à manobra de combate descrita acima. Uma criatura que não se move nem para longe nem para perto da singularidade se move em sua velocidade normal.

Quando esta magia termina, a singularidade desaparece e criaturas e objetos que foram sugados para a singularidade aparecem no espaço onde você a conjurou (ou o mais próximo possível desse espaço, se não puderem caber dentro dela).

SOBRECARREGAR SINAPSE 5

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura viva
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude parcial; **Resistência a Magia** sim

Para afetar o alvo, você deve acertar um ataque corpo a corpo contra sua CAE; você pode adicionar o modificador de seu atributo chave a esta jogada de ataque em vez de seu modificador de Força se ele for maior. Você então sobrecarrega a mente do alvo, fazendo com que suas sinapses acionem violentamente. O alvo sofre 18d8 de dano e fica zonzo por 1 minuto. Um alvo pode anula o efeito zonzo com uma jogada de Fortitude bem-sucedida, mas ainda sofre todo o dano.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

SOBRECARREGAR SISTEMAS 4

Escola encantamento (compulsão)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência Fortitude anula; **Resistência a Magia** sim

Ao tocar no alvo (geralmente requer um ataque corpo a corpo contra a CAE do alvo, mas você pode adicionar o modificador de seu atributo chave em vez de seu modificador de Força se ele for maior), você inunda o corpo dele com choques aleatórios de eletricidade ou outra interferência. Se falhar na jogada de Fortitude, o alvo fica sobrecarregado e potencialmente incapaz de executar tarefas normalmente. Enquanto esta magia estiver em efeito, sempre que o alvo realizar qualquer ação ou reação, há 50% de chance dele simplesmente não realizar ação nenhuma. Role esta porcentagem separadamente para cada ação que o alvo fizer. Por exemplo, se o alvo quiser se mover e atacar durante seu turno, role um d% duas vezes para determinar se ele poderá realizar essas ações – uma vez antes de cada ação que ele deseja realizar. Cada ataque de uma ação de ataque total conta como uma ação separada.

Esta magia é eficaz contra criaturas vivas e não-vivas, e conjurá-la não provoca ataques de oportunidade.

SOBRETENSÃO ELÉTRICA 1

Escola evocação (eletricidade)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma criatura ou objeto
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Você toca um alvo com um dispositivo que estiver segurando e que use eletricidade, o que requer um ataque corpo a corpo contra a CAE do alvo. Alternativamente, você pode tocar em um dispositivo elétrico que o alvo estiver utilizando (ou um alvo que seja um dispositivo elétrico, como um robô) com a mão, recebendo +2 de bônus em sua jogada de ataque. De qualquer forma, se seu ataque acertar, o dispositivo elétrico entra em curto, causando 4d6 de dano de eletricidade ao seu alvo.

Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SOM FANTASMA 0 0

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito sons ilusórios
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade descredita; **Resistência a Magia** não

Você cria um som que sobe, cai, recua, se aproxima ou permanece fixo. Você escolhe o tipo de som que esta magia cria ao conjurá-la e não pode alterar a característica básica do som após a conjuração.

O som criado pode produzir tanto ruído quanto 20 humanos normais. Assim, você pode criar sons de canto, corrida, fala, gritos, marcha ou passos, bem como sons de batalha ou pequenas explosões. Você pode fazer barulhos que soam como máquinas, as vozes gerais de conversas distantes ou o rugido de um predador alienígena, mas não pode criar sons específicos, como fala inteligível ou o zumbido dos motores de uma nave espacial específica.

SONDAR MENTE 4

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 minuto
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula; veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você ganha acesso às memórias e ao conhecimento do alvo e pode extrair a informação que deseja deles involuntariamente.

Você pode tentar aprender a resposta para uma questão à sua escolha por rodada; após cada pergunta, o alvo pode tentar uma jogada de Vontade para encerrar a magia. Se ele falhar na jogada de resistência, ainda pode fazer um teste de Blefe com uma CD igual a 11 + seu modificador de Sentir Motivação. Se ele falhar no teste de Blefe, você ganha a resposta que deseja. Se ele for bem-sucedido no teste, você não ganha nenhuma informação. Se for bem-sucedido por 5 ou mais, ele responde o que quiser e você acredita que essa resposta errada seja verdade. Suas perguntas são inquirições puramente telepáticas e as respostas a essas perguntas são transmitidas diretamente à sua mente. Você e o alvo não precisam falar o mesmo idioma, embora criaturas menos inteligentes possam fornecer apenas imagens sensoriais apropriadas em resposta às suas perguntas.

SONO PROFUNDO 3

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área uma ou mais criaturas vivas com um ND total de 8 ou inferior, tudo dentro de uma explosão de 3 metros de raio
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Esta magia faz com que as criaturas vivas na área caiam em um sono mágico, recebendo a condição adormecida (exceto que ruído normal não acorda as criaturas adormecidas). As criaturas com ND mais baixo são afetadas primeiro. Entre as criaturas de ND igual, as mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. *Sono profundo* não afeta criaturas inconscientes, constructos ou mortos-vivos.

SUCATOBÔ DE BATALHA 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance toque
Alvos 1 volume de equipamento eletrônico inerte; veja texto
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você transforma uma pilha de lixo tecnológico em um robô cruel que pode caçar e atacar seus inimigos.

Você deve atingir equipamentos eletrônicos inertes e não funcionais de pelo menos 1 volume. Alvos válidos incluem um grande sistema de computador quebrado, partes de robôs e computadores desconectados ou não funcionais, um robô destruído ou outro sistema mecânico sucateado, ou quaisquer componentes eletrônicos relacionados ou uma combinação dos itens acima, desde que a sucata seja encontrada em quantidade grande o suficiente. Criar um sucatobô de batalha também requer uma bateria de ultra-capacidade. Conjurar esta magia drena todas as cargas da bateria.

Ao conjurar esta magia, você utiliza seus conhecimentos mágicos e tecnológicos para reorganizar a sucata e infundi-la agressividade e habilidades marciais. Um sucatobô de batalha é Pequeno, suas CAC e CAE são iguais a 15 + seu nível de conjurador e ele tem dureza 15 e Pontos de Vida iguais à metade dos seus (mas sem Pontos de Estamina). Ele tem uma velocidade em terra de 9 metros e uma velocidade de voo de 4,5 metros com manobrabilidade mediana. Ele utiliza seus bônus de resistência quando é alvo de magias e outros efeitos direcionados. Para o propósito de magias e efeitos que miram o sucatobô, ele é tratado como um constructo com os subtipos mágico e tecnológico. O sucatobô de batalha tem quatro mãos. É tratado como se tivesse os talentos Mira Letal e Manobra de Combate Aprimorada (Agarrar, Derrubar e Empurrar). Ele tem um bônus de ataque igual a 6 + seu nível de conjurador; em uma mão, ele tem uma adaga de vibrolâmina especial que causa 6d8+6 de dano em vez do dano normal e uma segunda mão carrega uma pistola laser leve especial que causa 6d6 de dano em vez de seu dano normal. Danos causados pelas armas especiais do sucatobô contam como mágicos para superar redução de dano.

Você pode dar novos comandos básicos a seu sucatobô de batalha telepaticamente em seu turno como uma ação de movimento e o sucatobô pode realizar ações como se fosse uma criatura normal. Você fica ciente quando o robô realiza um ataque ou uma manobra de combate e se foi ou não bem-sucedido, bem como quando o sucatobô de batalha é atacado, sofre dano ou é destruído, mas não é capaz de perceber nada mais através desta ligação telepática básica.

Quando o sucatobô de batalha é destruído ou esta magia termina, o equipamento eletrônico que você usou para criar o sucatobô vira refugo e seus circuitos são fritos além de qualquer coisa reconhecível. Esse refugo não pode ser usado para criar outro sucatobô.

SUCATOBÔ CURANDEIRO 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance toque
Alvos 1 volume de equipamento eletrônico inerte; veja texto
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você transforma uma pilha de lixo tecnológico em um robô que pode realizar tarefas básicas de cura.

Você deve atingir equipamentos eletrônicos inertes e não funcionais de pelo menos 1 volume. Alvos válidos incluem um grande sistema de computador quebrado, partes de robôs e computadores desconectados ou não funcionais, um robô destruído ou outro sistema mecânico sucateado, ou quaisquer componentes eletrônicos relacionados ou uma combinação dos itens acima, desde que a sucata seja encontrada em quantidade grande o suficiente.

Ao conjurar esta magia, você utiliza seus conhecimentos mágicos e tecnológicos para reorganizar a sucata e infundi-la com energia e capacidades de cura. Um sucatobô curandeiro é Pequeno, suas CAC e CAE são iguais a 10 + seu nível de conjurador e ele tem Pontos de Vida iguais a um quarto dos seus (mas sem Pontos de Estamina). Ele tem uma velocidade em terra de 9 metros e uma velocidade de voo de 4,5 metros com manobrabilidade mediana. Ele utiliza seus bônus de resistência quando é alvo de magias e outros efeitos direcionados. Para o propósito de magias e efeitos que miram o sucatobô, ele é tratado como um constructo com os subtipos mágico e tecnológico.

Ele pode realizar as tarefas primeiros socorros, tratar ferimentos letais e tratar drogas ou venenos descritas na perícia Medicina, é considerado treinado nessa perícia e tem um bônus total de perícia igual a 3 + seu nível de conjurador. O sucatobô é tratado como utilizando um kit médico quando utilizar a perícia

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Medicina (embora ele não possa fornecer tratamento de longo prazo ou tratar doenças). Um sucatobô nunca pode atacar.

Um sucatobô curandeiro pode arrastar ou voar com uma criatura inconsciente de cada vez para qualquer ponto que você designar. Ele pode arrastar ou voar uma criatura Pequena, Média ou Grande à metade de sua velocidade. Ele pode arrastar ou voar com criaturas menores à sua velocidade normal, mas não pode mover criaturas maiores que Grande.

Você pode dar novos comandos básicos a seu sucatobô curandeiro telepaticamente em seu turno como uma ação de movimento e o sucatobô pode realizar ações como se fosse uma criatura normal. Você fica ciente quando o robô obtém sucesso ou não em um teste de perícia, bem como quando o sucatobô é atacado, sofre dano ou é destruído, mas não é capaz de perceber nada mais através desta ligação telepática básica.

Quando o sucatobô curandeiro é destruído ou esta magia termina, o equipamento eletrônico que você usou para criar o sucatobô vira refugo e seus circuitos são fritos além de qualquer coisa reconhecível. Esse refugo não pode ser usado para criar outro sucatobô.

SUCATOBÔ HABILIDOSO 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 rodada
Alcance toque
Alvos 1 volume de equipamento eletrônico inerte; veja texto
Duração 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você transforma uma pilha de lixo tecnológico em um robô que pode realizar tarefas úteis.

Você deve atingir equipamentos eletrônicos inertes e não funcionais de pelo menos 1 volume. Alvos válidos incluem um grande sistema de computador quebrado, partes de robôs e computadores desconectados ou não funcionais, um robô destruído ou outro sistema mecânico sucateado, ou quaisquer componentes eletrônicos relacionados ou uma combinação dos itens acima, desde que a sucata seja encontrada em quantidade grande o suficiente.

Ao conjurar esta magia, você utiliza seus conhecimentos mágicos e tecnológicos para reorganizar a sucata e infundi-la com energia e programação útil. Um sucatobô habilidoso é Pequeno, suas CAC e CAE são iguais a 10 + seu nível de conjurador e ele tem Pontos de Vida iguais a um quarto dos seus (mas sem Pontos de Estamina). Ele tem uma velocidade em terra de 9 metros e uma velocidade de voo de 4,5 metros com manobrabilidade mediana. Ele utiliza seus bônus de resistência quando é alvo de magias e outros efeitos direcionados. Para o propósito de magias e efeitos que miram o sucatobô, ele é tratado como um constructo com os subtipos mágico e tecnológico.

Ele pode realizar todas as tarefas descritas nas perícias Computação, Engenharia, Pilotagem e Prestidigitação, é considerado treinando nessas perícias e tem um bônus total de perícia igual a 3 + seu nível de conjurador. O sucatobô é tratado como utilizando um kit de hacker quando utilizar a perícia Computação e como utilizando um kit de engenharia quando utilizar a perícia Engenharia. Um sucatobô nunca pode atacar.

Você pode dar novos comandos básicos a seu sucatobô habilidoso telepaticamente em seu turno como uma ação de movimento e o sucatobô pode realizar ações como se fosse uma criatura normal. Você fica ciente quando o robô obtém sucesso ou não em um teste de perícia, bem como quando o sucatobô é atacado, sofre dano ou é destruído, mas não é capaz de perceber nada mais através desta ligação telepática básica.

Quando o sucatobô habilidoso é destruído ou esta magia termina, o equipamento eletrônico que você usou para criar o sucatobô vira refugo e seus circuitos são fritos além de qualquer coisa reconhecível. Esse refugo não pode ser usado para criar outro sucatobô.

SUGESTÃO 3

Escola encantamento (compulsão, dependente de idioma, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos uma criatura viva
Duração 1 hora/nível ou até ser completada
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Você influencia as ações da criatura alvo sugerindo um curso de atividade (limitado a uma ou duas sentenças). A sugestão deve ser descrita de forma que a atividade pareça razoável. Pedir que a criatura faça algo obviamente prejudicial anula automaticamente o efeito da magia.

O curso de atividade sugerido pode continuar por toda a duração da magia. Se a atividade sugerida puder ser concluída em um curto período de tempo, a magia acaba quando o alvo termina o que foi solicitado que fizesse. Em vez disso, você pode especificar condições que acionam uma atividade especial pela duração. Se a condição não for cumprida antes da duração da magia acabar, a atividade não será realizada.

Uma sugestão muito razoável confere uma penalidade (como –1 ou –2) à jogada de resistência do alvo.

SUGESTÃO EM MASSA 6

Escola encantamento (compulsão, dependente de idioma, mental)
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos até uma criatura por nível, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *sugestão*, exceto que pode afetar mais criaturas. Todas as criaturas afetadas são sujeitas à mesma sugestão.

SUPERALIMENTAR ARMA 1

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos uma arma
Duração veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você superalimenta a arma alvo. Se o próximo ataque da arma acertar (desde que seja feito antes do final da próxima rodada), o ataque causa 4d6 de dano adicional se a arma for de alvo único ou 2d6 de dano adicional se a arma ataca todas as criaturas em uma área. Este dano bônus é do mesmo tipo que o dano normal da arma.

SUPERAQUECER 1

Escola evocação (fogo)
Tempo de Execução 1 ação padrão

Alcance 4,5 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Jogada de Resistência Reflexos metade; **Resistência a Magia** sim
Você coleta o calor gerado por corpos e dispositivos próximos e o ventila para fora em uma onda térmica, causando 2d8 de dano de fogo às criaturas e objetos na área.

SURTO ELÉTRICO 3

Escola evocação (eletricidade)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 36 metros
Área explosão em linha
Duração instantânea
Jogada de Resistência Reflexos metade; **Resistência a Magia** sim
Você faz um dispositivo elétrico em sua posse ter um surto de energia e liberar uma linha de eletricidade de sobrecarga massiva. Isto causa 10d6 de danos de eletricidade a todas as criaturas e objetos na área.

TELECINÉSIA 5

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Alvos veja texto
Duração concentração (até 1 rodada/nível) ou instantânea; veja texto
Jogada de Resistência nenhuma, Vontade anula (objeto), veja texto; **Resistência a Magia** sim (objeto), veja texto
Você move objetos ou criaturas concentrando-se neles. Dependendo do efeito desejado (escolha um abaixo), a magia pode realizar uma variedade de manobras de combate, fornecer uma força suave e sustentada ou exercer um único impulso curto e violento.

Manobra de Combate: Uma vez por rodada, você pode usar telecinésia para realizar um ataque à distância que funciona como as manobras de combate agarrar (incluindo imobilizar), derrubar, desarmar ou empurrar. Resolva estas tentativas normalmente, mas utilize seu nível de conjurador mais o modificador de seu atributo chave como bônus de ataque. Nenhuma jogada de resistência é permitida contra estas tentativas, mas a resistência a magia se aplica normalmente. Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se você parar de se concentrar.

Força Sustentada: Uma força sustentada move um objeto de no máximo 12,5 quilos ou 2 volumes por nível de conjurador por até 6 metros por rodada em qualquer direção (incluindo para cima ou para baixo). Uma criatura pode anular o efeito sobre um objeto que ela segurar com uma jogada de Vontade bem-sucedida ou com resistência a magia. Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se você parar de se concentrar. A magia termina se o objeto for forçado além do alcance da magia.

Você pode manipular telecineticamente um objeto como faria com uma mão. Por exemplo, uma alavanca pode ser puxada, uma chave girada, um botão pressionado, um objeto girado, e assim por diante, se a força necessária estiver dentro da limitação de peso. Você pode até mesmo desatar nós simples, embora uma atividade delicada como essa requeira um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15.

Impulso Violento: A energia mágica pode ser gasta em uma única rodada. Você pode arremessar até 15 objetos ou criaturas que estiverem dentro do alcance (nenhum dos quais pode estar a mais de 3 metros entre si) em qualquer alvo a até 45 metros de todos os objetos. Você pode arremessar um peso total de até 200 quilos ou 40 volumes. Você deve realizar jogadas de ataque (uma por criatura ou objeto arremessado) para atingir o alvo com os itens, utilizando seu bônus base de ataque mais o modificador de seu atributo chave como seu bônus de ataque. Todos os objetos causam dano que variam de 1 de dano a cada 12,5 quilos ou 2 volumes (para objetos menos perigosos) até 1d10 de dano a cada 12,5 quilos ou 2 volumes (para objetos extremamente perigosos, como armas ou objetos com lâminas ou espinhos). Objetos e criaturas que errarem o alvo aterrissam em um quadrado adjacente a ele. Criaturas que se enquadrarem na capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas podem realizar jogadas de Vontade (ou depender de resistência a magia) para anular o efeito, assim como aqueles cujos objetos em posse são alvos da magia. Se uma criatura jogada for arremessada contra uma superfície sólida, ela sofre 1d6 de dano como se tivesse caído 3 metros.

TELEPATIA 5

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 10 minutos/nível
Você pode se comunicar mentalmente com qualquer outra criatura a até 30 metros que tenha um idioma. É possível abordar várias criaturas de uma vez telepaticamente, embora manter uma conversa telepática com mais de uma criatura por vez seja tão difícil quanto falar e ouvir várias pessoas ao mesmo tempo. Você não pode usar *telepatia* para localizar criaturas e se comunicar com elas, mas uma vez que tenha estabelecido uma comunicação telepática, não precisa de linha de efeito para mantê-la.

TELEPORTE 5

Escola conjuração (teleportação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 3.000 quilômetros
Alvos você e objetos tocados e criaturas voluntárias ou inconscientes tocadas
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma, Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia** não, sim (objeto)
Esta magia instantaneamente o transporta para um destino designado a até 3.000 quilômetros. Viagem interplanar e interplanetária não são possíveis, tampouco viagem entre duas naves espaciais em movimento durante o combate, embora você possa se teleportar para a superfície de um planeta a partir de uma nave espacial em órbita. Você pode trazer objetos, desde que seu peso não exceda sua carga máxima de volumes. Você também pode trazer até cinco criaturas Médias ou menores voluntárias ou inconscientes adicionais (transportando equipamentos ou objetos até suas cargas máximas), ou o equivalente. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias e uma criatura Enorme conta como quatro criaturas Médias. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato entre si e pelo menos uma dessas criaturas deve estar em contato com você. Como o conjurador, você não precisa fazer uma jogada de

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

resistência, nem sua resistência a magia é aplicável. Somente objetos portados ou em uso por outra criatura recebem jogadas de resistência e se beneficiam de resistência a magia.

Você deve ter uma ideia clara da localização e aparência do destino. Quanto mais clara sua imagem mental, mais provável é que o teleporte funcione. Áreas de forte energia física ou mágica podem tornar o teleporte mais perigoso ou mesmo impossível. Para ver quão bem o teleporte funciona, role um d% e consulte a Tabela 10–1. Consulte as seguintes informações para obter as definições dos termos na tabela.

Familiaridade: "Muito familiar" descreve um lugar que você tenha ido muitas vezes e onde se sente em casa. "Estudado cuidadosamente" descreve um lugar que você conhece bem, seja porque pode vê-lo fisicamente ou porque esteve lá muitas vezes. "Visto casualmente" descreve um lugar onde você esteve mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiar. "Visto uma vez" descreve um lugar que você viu uma vez pessoalmente ou tem estudado extensivamente através de vidência mágica, câmeras remotas ou imagens gravadas (para uma localização remota, ainda é preciso ter uma ideia clara da localização; você não pode se teleportar para um local desconhecido que tenha visto em um holovídeo).

"Destino falso" descreve um lugar que não existe verdadeiramente ou se você estiver se teleportando para um local de outra forma familiar, é um lugar que não existe como tal ou que foi tão completamente alterado que não é mais familiar para você. Ao viajar para um destino falso, em vez de rolar um d%, role 1d20+80 para obter resultados na tabela, já que não há um destino real ou mesmo fora do alvo para onde você deseja chegar.

No Alvo: Você aparece onde quer estar.

Fora do Alvo: Você aparece com segurança a uma distância e direção aleatória longe do destino. A distância fora do alvo é um d% da distância que deveria ser percorrida. A direção do alvo é determinada aleatoriamente.

Área Similar: Você termina em uma área que é visual ou tematicamente similar à área alvo. Geralmente, você aparece no lugar similar mais próximo dentro do alcance. Se tal área não existir dentro do alcance da magia, ela simplesmente falhará.

Acidente: Você e todos se teleportando com você foram "atropelados". Cada um de vocês sofre 2d10 de dano e você rerrola na tabela para ver onde aterrissou. Para estas rerrolagens, role 1d20+80. Cada vez que surgir o "acidente", as criaturas sofrem mais dano e devem rerrolar novamente.

TABELA 10–1: RESULTADOS DO TELEPORTE

FAMILIARIDADE	NO ALVO	FORA DO ALVO	ÁREA SIMILAR	ACIDENTE
Muito familiar	1–97	98–99	100	–
Estudado cuidadosamente	1–94	95–97	98–99	100
Visto casualmente	1–88	89–94	95–98	99–100
Visto uma vez	1–76	77–88	89–96	97–100
Destino falso	–	–	81–92	93–100

TELEPORTE INTERPLANETÁRIO 6

Escola conjuração (teleportação)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance sistema solar ou plano; veja texto
Alvos você e objetos tocados ou criaturas voluntárias ou inconscientes tocadas
Duração instantânea
Jogada de Resistência nenhuma, Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia** não, sim (objeto)

Esta magia funciona como *teleporte*, exceto que não há limite de alcance definido e você não precisa ter visto seu destino. Você pode se teleportar para qualquer lugar que esteja familiarizado no planeta em que está quando conjura a magia ou pode se teleportar para qualquer outro planeta no mesmo sistema solar. Você deve ter uma ideia inequívoca de para qual mundo deseja viajar ("o terceiro planeta do sol" é um destino aceitável, mas "um mundo habitável com oceanos" não). Se tiver uma localização específica de um planeta em mente, você chega lá sem chance de falha; caso contrário, você chega a um local que não seja imediatamente uma ameaça à vida. Se não houver uma zona de aterrissagem segura no mundo, como alguém que tenta viajar para o sol sem as devidas precauções, a magia simplesmente falha.

Você também pode tentar se teleportar para planetas em sistemas solares diferentes que tenha visitado anteriormente. Isto aumenta o tempo de execução para 1 hora e custa um número de Pontos de Determinação igual ao número de dias que demoraria para chegar ao planeta através de viagem na Deriva (assuma um motor base com uma classificação de Deriva de 1; o MJ rola isto aleatoriamente, após você começar a conjurar a magia). Se não tiver Pontos de Determinação o suficiente, você gasta todos seus Pontos de Determinação disponíveis e a magia falha.

TERRAFORMAÇÃO 6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 hora
Alcance 30 metros
Área emanação de 30 metros de raio centrada em você
Duração 1 dia/nível; veja texto
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Você altera o terreno e o clima da área para um novo terreno e tipo de clima apropriado para o planeta ou plano. Por exemplo, você pode transformar um deserto em planícies. Para conjurar esta magia, você deve gastar 10 Pontos de Determinação, juntamente com equipamentos tecnológicos no valor de 30.000 créditos (que são magicamente aprimorados para fazer grande parte da terraformação e então serem consumidos pela magia). Um místico xenodruida usa cristais e incensos no valor de 30.000 créditos. Isto altera magicamente o clima da região e as plantas normais para os apropriados para o novo terreno, mas não afeta criaturas ou a configuração do solo. Transformar colinas rochosas em áreas florestais converte gramíneas em arbustos e árvores pequenas, mas não aplana as colinas ou muda os animais para se adequarem ao novo ambiente.

Você pode alterar o clima em um passo (frio, temperado ou quente). A extensão máxima da mudança do terreno depende do MJ mas, em geral, muda para um tipo de terreno similar ou em um passo dentro desse tipo de terreno (como de uma floresta típica para uma floresta com árvores massivas ou vegetação leve, de um pântano raso para um pântano profundo e assim por diante).

Múltiplas conjurações da magia na mesma área podem criar uma área com terreno e clima radicalmente diferentes do terreno circundante. O MJ pode decidir que determinadas mudanças de terreno são insustentáveis e encurtam a duração ou que algumas são adequadas para a área e prolongam a duração. Esta magia pode ter muitos efeitos secundários com base na

natureza da mudança, no tipo do terreno fronteiriço e assim por diante; estes devem ser determinados pelo MJ, caso a caso. Por exemplo, transformar um deserto requer a extração de água subterrânea para sustentar as plantas, o que poderia esvaziar lençóis freáticos nas áreas próximas.

TERRENO HOLOGRÁFICO 5

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Área um cubo de 6 metros/nível (M)
Duração 2 horas/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade descredita; **Resistência a Magia** não

Você faz com que o terreno pareça, soe e cheire como algum outro tipo de terreno. Equipamentos, estruturas e veículos dentro da área podem ser escondidos ou ter a aparência alterada. A ilusão inclui elementos audíveis, olfativos, táteis e visuais e é eficaz contra câmeras, criaturas vivas, robôs e magias de vidência. Esta magia não pode disfarçar ou adicionar criaturas nem pode torná-las invisíveis (embora as criaturas dentro da área possam se esconder dentro da ilusão assim como poderiam se esconder dentro de uma localização real).

TOQUE ENTRÓPICO 3

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um objeto manufaturado não-mágico (ou o volume do objeto dentro de 90 centímetros de raio do ponto tocado) ou uma criatura fabricada tocada por rodada
Duração veja texto
Jogada de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência a Magia** não

Qualquer item fabricado desapossado (construído a partir de partes componentes, incluindo metal, madeira, plástico, vidro e assim por diante) que você tocar se desfaz em poeira, ferrugem e mofo. Se o item for tão grande que não cabe dentro de um raio de 90 centímetros, um volume de 90 centímetros de raio do material é destruído. Este é um efeito instantâneo.

Você pode empregar toque entrópico em combate fazendo um ataque corpo a corpo contra a CAE de seu oponente. Se acertar, você diminui instantaneamente o bônus de CAC e CAE de uma armadura fabricada em 3 (para um bônus mínimo de +0). Armaduras danificadas podem ser consertadas utilizando a perícia Engenharia; com um teste bem-sucedido, os bônus de armadura da armadura são restaurados para seus valores originais. Contra uma criatura fabricada (geralmente constructos, mas não mortos-vivos), este ataque causa 6d12 de dano em vez de alterar sua CA.

Armas e equipamentos em uso por um oponente são mais difíceis de afetar com esta magia. Você tenta uma manobra de combate de fender contra o item. Se for bem-sucedido, causa 6d6 de dano na arma ou item.

Usada em combate, esta magia dura 1 rodada por nível e você pode fazer um ataque corpo a corpo por rodada como uma ação padrão. O alvo pode tentar uma jogada de resistência para anular cada ataque corpo a corpo, mas obter sucesso não encerra a magia. Conjurar esta magia não provoca ataques de oportunidade.

TORNAR INTEIRO 2

Escola transmutação
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvos um objeto de até 1 volume/nível ou um constructo de qualquer tamanho

Esta magia funciona como *emendar*, exceto que restaura 5d6 Pontos de Vida quando conjurada em um objeto ou constructo.

Tornar inteiro pode consertar itens mágicos destruídos e restaura as propriedades mágicas do item se o seu nível de conjurador for pelo menos duas vezes o nível do item. Itens com cargas (como baterias) e itens de uso único (como ampolas de magia e granadas) não podem ser reparados desta maneira. Quando conjura *tornar inteiro* em um constructo, a magia ignora qualquer imunidade a magia, como se a magia não permitisse resistência a magia.

TRANSFERIR CARGA 0

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Metas dois objetos do mesmo tipo; veja texto
Duração instantânea
Jogada de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência a Magia** sim (objeto)

Você pode transferir qualquer número de cargas de uma bateria para outra bateria ou de uma célula de energia para outra célula de energia. Você só pode transferir cargas usando dois objetos do mesmo tipo (duas baterias do mesmo tamanho, duas células de energia idênticas ou algo assim); você transfere cargas do objeto de origem para o objeto de destino.

Você deve declarar quantas cargas está transferindo antes de conjurar esta magia. Se transferir mais cargas da fonte do que o item de destino pode armazenar, o item de destino deve ser bem-sucedido em uma jogada de Fortitude ou sofre 1d6 de dano de eletricidade. Esta magia não fornece conhecimento de quantas cargas o item de destino pode armazenar com segurança, mas você pode escolher transferir menos cargas do que o máximo permitido para reduzir o risco.

TRAVAR PORTAL 1

Escola abjuração
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos um portal de até 6 metros de lado/nível
Duração 1 minuto/nível (D)
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** não

Esta magia mantém magicamente fechada uma porta, portão, trava ou janela de qualquer material padrão (madeira, metal, pedra, plástico e assim por diante) ou reforça uma fechadura eletrônica. A magia afeta o portal como se estivesse firmemente fechado e bloqueado normalmente. Uma magia *arrombar* ou *dissipar magia* bem-sucedida pode anular a magia *travar portal*.

Adicione 5 à CD normal para forçar a abertura de uma porta ou para hackear uma fechadura eletrônica afetada por esta magia.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TRUQUE MÁGICO 0 0

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance 3 metros
Alvos, Efeito ou Área veja texto
Duração 1 hora
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Truques mágicos são muitas vezes algumas das primeiras pequenas mudanças que conjuradores produzem quando começam a experimentar magia. Uma vez conjurado, *truque mágico* permite que você crie efeitos mágicos simples por 1 hora. Os efeitos são menores e têm grandes limitações. Você pode levantar lentamente um item de volume leve. Você pode alterar itens em um cubo de 30 centímetros por rodada, os colorindo, limpando, sujando, resfriando, aquecendo ou temperando-os. Você pode criar pequenos objetos, mas eles parecem artificiais e são extremamente frágeis (e não podem ser utilizados como ferramentas ou armas). Você pode iluminar um objeto para criar luz fraca em um raio de 9 metros.

Truque mágico não tem o poder de duplicar qualquer outro efeito mágico. Qualquer mudança em um objeto (além de mover, limpar ou sujar) persiste por apenas 1 hora.

TURBILHÃO CÓSMICO 4

Escola evocação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área propagação de 6 metros de raio
Duração 1 rodada/nível (D)
Jogada de Resistência Reflexos parcial, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você puxa a energia mística latente da terra e dos objetos ao seu redor e a usa para criar um turbilhão para ferir seus adversários que pode impedir seus movimentos. O turbilhão causa 4d6 de dano concussante a cada criatura na área. Além disso, as criaturas na área são derrubadas e reduzidas à metade da velocidade enquanto a magia durar. Uma criatura que obtenha sucesso em uma jogada de Reflexos sofre apenas metade do dano e não é derrubada, mas ainda tem sua velocidade diminuída pela metade. Criaturas voadoras dentro da área do turbilhão devem fazer um teste de Acrobatismo para voar (CD é igual à CD da magia) a cada rodada. Uma falha significa que a criatura não pode se mover nessa rodada.

A magia causa dano e derruba criaturas apenas uma vez. No entanto, se uma criatura deixar a área da magia e retornar, é sujeita ao dano e outros efeitos descritos acima novamente (e pode tentar outra jogada de Reflexos). Da mesma forma, se uma criatura não estiver na área da magia quando ela é conjurada mas depois se mover até ela, é sujeita ao dano e outros efeitos descritos acima.

Itens pequenos desapossados (com volume não superior a leve) também são arremessados na área do turbilhão. Ao final da duração da magia, esses itens aterram em um espaço determinado aleatoriamente dentro da área da magia.

VER INVISIBILIDADE 2 2

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 10 minutos/nível (D)

Você pode ver quaisquer objetos ou seres invisíveis ou etéreos dentro do alcance de sua visão, como se fossem normalmente visíveis. Tais criaturas são visíveis para você como formas translúcidas, permitindo facilmente discernir a diferença entre criaturas visíveis e invisíveis ou etéreas.

A magia não revela o método utilizado para obter a invisibilidade, não revela ilusões, não permite que você veja através de objetos opacos nem revela criaturas que estejam simplesmente ocultas, escondidas ou difíceis de ver.

VÉU 6

Escola ilusão
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance longo (120 metros + 12 metros/nível)
Alvos até uma ou mais criaturas, nenhuma das quais pode estar a mais de 9 metros entre si
Duração concentração + 1 hora/nível (D)
Jogada de Resistência Vontade anula ou desacredita; veja texto **Resistência a Magia** sim, veja texto

Você altera instantaneamente a aparência dos alvos e então mantém essa aparência pela duração da magia. Você pode fazer com que os alvos pareçam ser qualquer coisa que desejar. Os alvos aparentam ser exatamente como a magia os faz em relação à visão, ao olfato e ao tato. As criaturas afetadas retornam às suas aparências normais se morrerem. Você deve obter sucesso em um teste de Disfarce para duplicar a aparência de um indivíduo específico. Esta magia lhe concede +10 de bônus para esse teste (uma vez que conta como alterando sua forma).

Um alvo involuntário pode anular o efeito da magia sobre ele obtendo sucesso em uma jogada de Vontade ou com sua resistência a magia. Aqueles que interagem com os alvos podem realizar jogadas de Vontade para desacreditar da ilusão, mas a resistência a magia não ajuda a descobrir a ilusão.

VIBRAÇÃO CONGENIAL 6

Escola evocação (sônica)
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance toque
Alvos uma estrutura ou veículo independente
Duração até 1 rodada/nível
Jogada de Resistência nenhuma; **Resistência a Magia** sim

Ao sintonizar-se com uma estrutura ou veículo independente (isto não inclui naves espaciais), você pode criar uma vibração prejudicial dentro dela. Após começar, a vibração causa 2d10 de dano sônico por rodada ao alvo, ignorando sua dureza. Você pode escolher no momento da conjuração um limite para a duração da magia; caso contrário, ela dura 1 rodada por nível. Se a magia for conjurada sobre um alvo que não seja independente, o material circundante dissipa o efeito e não ocorre nenhum dano.

Vibração congenial não pode afetar criaturas (mesmo que sejam constructos).

VÍNCULO MENTAL 1

Escola adivinhação (mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a**

Magia sim (inofensivo)

Você liga sua mente à de uma criatura tocada para comunicar uma grande quantidade de informações complexas em um instante. Você decide o que o alvo aprende, limitado a qualquer quantidade de informação que de outra maneira seria comunicada em 10 minutos. Esta informação vem em uma série de imagens visuais e sensações emocionais, e não depende de idioma.

VÍRUS INSTANTÂNEO 3

Escola necromancia
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvos um constructo com o subtipo tecnológico
Duração instantânea; veja texto
Jogada de Resistência Fortitude anula, veja texto; **Resistência a Magia** sim

Você sobrepuja a programação de seu alvo, instalando um perigoso vírus de programação autorreplicante. Isto funciona como uma doença física ou mental (à sua escolha), exceto que ignora a imunidade a doenças do alvo. O vírus de programação tem uma frequência de 1 hora e requer duas jogadas de resistência consecutivas para curar. *Detectar aflição* pode revelar a existência deste vírus em um constructo (o vírus é considerado uma doença para efeitos desta magia). Além disso, *remover aflição* pode remover este vírus.

VISÃO 6

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração veja texto

Você faz uma pergunta sobre alguma pessoa, lugar ou objeto ao conjurar esta magia. Se a pessoa ou objeto estiver em mãos ou se você estiver no lugar em questão e obtiver sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de conjurador, CD 20), você recebe uma visão sobre essa pessoa, lugar ou objeto. A informação obtida inclui tudo disponível sobre o alvo que pode ser descoberto passando semanas em pesquisa dedicada com trabalhos de excelente qualidade, mas de referência padrão.

Se a pessoa ou o objeto não estiver à mão ou se você não estiver no lugar e souber apenas informações detalhadas sobre a pessoa, lugar ou objeto, a CD do teste de nível de conjurador é 25 e as informações obtidas são incompletas (embora muitas vezes forneça informações suficientes para ajudá-lo a encontrar a pessoa, lugar ou coisa, permitindo assim um resultado melhor com *visão* da próxima vez). Se você conhece apenas rumores, a CD é 30 e a informação obtida é vaga (embora geralmente lhe direcione a informações mais detalhadas, permitindo assim um resultado melhor com *visão* da próxima vez). Na maioria das circunstâncias, você não pode coletar informações sobre o que ocorreu durante a Lacuna com esta magia.

Conjurar esta magia requer acesso a um computador ou dispositivo similar que possa exibir as informações obtidas. Além disso, conjurar esta magia coloca uma pressão considerável sobre você, requerendo que gaste 1 Ponto de Determinação.

VISÃO ARCANA 3

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance pessoal
Duração 1 minuto/nível (D)

Esta magia lhe permite ver fontes mágicas a até 36 metros. O efeito é semelhante ao de *detectar magia*, mas *visão arcana* não exige concentração e discerne informações mais rapidamente.

Você sabe a localização e o nível de conjurador de todas as fontes mágicas à vista. Se as fontes de magia estiverem em linha de visão, você pode fazer um teste de Misticismo CD 28 (um teste por fonte) para determinar a escola de magia envolvida em cada fonte.

Se concentrar-se em uma criatura específica a até 36 metros como uma ação padrão, você pode determinar se ela tem habilidades de conjuração ou similares a magia e o nível de conjurador da magia ou habilidade similar a magia mais poderosa que ela tem disponível para uso naquele momento.

Como em *detectar magia*, você pode usar esta magia para identificar as propriedades de itens mágicos, mas não de artefatos.

VISÃO NO ESCURO 2 2

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura ou uma câmera
Duração 1 hora/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe a capacidade de enxergar 18 metros mesmo na escuridão total. Visão no escuro é apenas em preto e branco, mas com exceção disso, funciona como visão normal.

VISÃO VERDADEIRA 6 6

Escola adivinhação
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance toque
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você confere ao alvo a capacidade de ver todas as coisas a até 36 metros como elas realmente são. O alvo vê através da escuridão normal e mágica, percebe portas secretas escondidas por magia, vê as localizações exatas de criaturas ou objetos invisíveis ou deslocados, vê através de ilusões e vê a verdadeira forma de coisas alteradas ou transmutadas. Além disso, o alvo pode focar sua visão para ver no Plano Etéreo (mas não em espaços extradimensionais).

Visão verdadeira, no entanto, não penetra em objetos sólidos. Ela não confere de forma alguma visão de raio-X ou algo equivalente. Ela não anula ocultação, inclusive a causada por névoa e similares. *Visão verdadeira* não ajuda o espectador a ver através de disfarces mundanos, ver criaturas que estejam simplesmente escondidas ou notar portas secretas escondidas por meios mundanos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

VOO 1-6

Escola transmutação
Tempo de Execução 1 ação padrão, veja texto
Alcance veja texto
Alvos veja texto
Duração veja texto
Jogada de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência a Magia** sim (inofensivo)

Você mexe nas partículas de magia envolvendo um ou mais alvos para permitir que eles diminuam uma queda, subam ou desçam suavemente, ou voem distâncias curtas ou longas.

1º: Quando conjura *voo* como uma magia de 1º nível, você pode mirar um objeto ou criatura Média ou menor por nível que estiver caindo a um alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis). Os alvos devem estar todos a até 6 metros um do outro. Uma criatura ou objeto Grande conta como duas criaturas ou objetos Médios, uma criatura ou objeto Enorme conta como quatro criaturas ou objetos Médios e assim por diante. Os alvos afetados instantaneamente caem mais devagar, à razão de apenas 18 metros por rodada (equivalente ao final de uma queda de alguns metros). Os alvos não sofrem nenhum dano ao aterrissar enquanto a magia estiver em efeito. Esta magia não afeta criaturas voadoras ou investindo.

Para cada alvo, esta conjuração da magia dura até que o alvo aterrisse ou 1 rodada por nível de conjurador (o que ocorrer primeiro).

A verão de 1º nível desta magia pode ser conjurada como uma reação, mas quando o faz, você não pode usar uma ação padrão na próxima rodada.

2º: Quando conjura *voo* como uma magia de 2º nível, você pode ter como alvo a si mesmo, uma criatura voluntária ou inconsciente ou um objeto desapossado (peso total de até 50 quilos ou 10 volumes por nível) a um alcance curto. A magia permite que você mova o alvo para cima ou para baixo conforme desejar. A cada rodada, como uma ação de movimento, você pode mentalmente direcionar o alvo para cima ou para baixo até 6 metros. Você não pode mover o alvo horizontalmente. Uma criatura levitando que atacar com uma arma corpo a corpo ou à distância fica cada vez mais instável; o primeiro ataque sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque, o segundo –2 de penalidade e assim por diante, até um máximo de –5. Uma rodada completa gasta se estabilizando permite que a criatura comece novamente em –1.

Esta conjuração da magia dura 1 minuto por nível de conjurador e é dispensável.

3º: Quando conjura *voo* como uma magia de 3º nível, você pode mirar uma criatura tocada ou inconsciente e a conceder o poder de voar. O alvo pode voar a uma velocidade de 18 metros com manobrabilidade mediana. Voar sob os efeitos desta magia não demanda mais concentração do que andar, então o alvo pode atacar ou conjurar magias normalmente. O alvo pode investir, mas não correr e não pode carregar mais peso do que seu limite normal de volumes. O alvo recebe um bônus em testes de Acrobatismo para voar igual à metade de seu nível de conjurador.

Se esta magia expirar ou for dissipada enquanto o alvo estiver voando, ele flutua para baixo 18 metros por rodada por 1d6 rodadas. Se chegar ao chão nesse período, ele aterrissa em

segurança. Caso contrário, cai o resto da distância, sofrendo 1d6 de dano a cada 3 metros caídos.

A magia dura 1 minuto por nível de conjurador.

4º: Quando conjura *voo* como uma magia de 4º nível, você pode mirar uma criatura tocada ou inconsciente e afetá-la como a versão de 3º nível da magia, exceto que a velocidade de voo do alvo é aumentada em 3 metros e a magia dura 10 minutos por nível de conjurador.

5º: Quando conjura *voo* como uma magia de 5º nível, você pode ter a si mesmo como alvo e ser afetado como a versão de 4º nível da magia, exceto que a magia dura 1 hora por nível de conjurador. Quando usar esta velocidade de voo para movimentos de longa distância, você pode trotar sem sofrer dano não-letal (marcha forçada ainda requer testes de Constituição). Você pode cobrir 210 quilômetros em um período de 8 horas de voo (ou 120 quilômetros a uma velocidade de 15 metros).

6º: Quando conjura *voo* como uma magia de 6º nível, você pode mirar múltiplas criaturas voluntárias ou inconscientes num alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis) e afetá-las com a versão de 3º nível da magia. Você pode mirar uma criatura por nível de conjurador, que devem estar a até 9 metros um do outro. Esta conjuração da magia dura 10 minutos por nível de conjurador.

ZONA DA VERDADE 2

Escola encantamento (compulsão, mental)
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área emanação de 6 metros de raio
Duração 1 minuto/nível
Jogada de Resistência Vontade anula; **Resistência a Magia** sim

Criaturas dentro da área de emanação não podem falar mentiras deliberadas e intencionais. Cada criatura potencialmente afetada pode fazer uma jogada de Vontade para evitar o efeito quando a magia é conjurada ou quando entrar pela primeira vez na área da emanação. Criaturas afetadas estão conscientes desse encantamento e, portanto, podem evitar responder perguntas às quais normalmente responderiam com uma mentira ou podem ser evasivas enquanto permanecerem dentro dos limites da verdade. Criaturas que deixam a área são livres para falar como quiserem.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIA
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MESTRANDO O JOGO

11

AVENTURAS E CAMPANHAS

Como Mestre de Jogo, você assume muitos papéis: narrador, animador, juiz, inventor e jogador. Você é encarregado de criar um mundo inteiro para que seus amigos explorem e interpreta cada personagem não jogador que interage com eles. Embora isto possa ser trabalhoso, também pode ser profundamente gratificante. Como MJ, você é o árbitro final de tudo em seu jogo – pode alterar detalhes do cenário ou até mesmo as regras fundamentais do jogo se achar adequado – mas adiante são apresentados sistemas e dicas para ajudar a tornar sua experiência como Mestre de Jogo divertida e tranquila.

CONSTRUINDO UMA AVENTURA

Quanto trabalho terá preparando sua aventura depende de você. A abordagem mais fácil é simplesmente modificar ou narrar uma aventura publicada (veja o quadro na página 392). Embora aventuras publicadas geralmente sejam bem intrincadas, com mapas bonitos e histórias entrelaçadas, não deixe isso lhe intimidar. Se for o único narrando sua aventura, você pode seguir facilmente com apenas algumas anotações, como um esboço do enredo, um mapa ou dois dos principais lugares da aventura e alguns blocos de estatísticas ou anotações para as criaturas que planeja utilizar como inimigos. Algumas pessoas narram sem preparo, enquanto outras escrevem tudo. O que quer que lhe permita relaxar e se divertir na mesa é a escolha certa.

Se decidir escrever tudo, no entanto, lembre-se de que uma aventura não é um romance. Os outros jogadores controlam os personagens principais e você deve deixar espaço para eles moldarem a ação. Se os personagens roubarem um ônibus e descerem no planeta quando você esperava que eles tentassem capturar a ponte de comando da nave, não se desespere! Basta pegar o *Starfinder Arquivo Alienígena*, abri-lo e dizer quais criaturas esquisitas – talvez espreitando em estranhas ruínas alienígenas inscritas com sinais místicos – eles encontram quando pousam. Talvez você ainda possa trazer a história de volta à sua ideia original depois desta missão secundária, mas adaptar sua história em resposta à ação dos jogadores é o que faz um jogo de contar histórias em grupo como o Starfinder emocionante e surpreendente para o MJ e os jogadores!

As páginas a seguir contêm alguns problemas importantes que você deve considerar antes de sentar-se para narrar um jogo, bem como elementos que, se preparados antecipadamente, podem poupar muito tempo e frustração na mesa.

BLOCOS DE ESTATÍSTICAS

Os blocos de estatísticas são das partes mais complexas do jogo, mas também das mais úteis. Eles lhe dizem tudo o que você precisa saber sobre uma criatura ou habilidades em uma luta, como uma versão condensada de uma ficha de personagem.

Como utilizará blocos de estatísticas depende de você. Alguns Mestres de Jogo gostam de criar blocos de estatísticas personalizados para a maioria dos aliados e inimigos encontrados durante uma aventura, alguns gostam de criá-los apenas para inimigos maiores e mais cruéis, e outros ficam perfeitamente felizes em reutilizar estatísticas de outras aventuras ou livros como o *Arquivo Alienígena*. Alguns MJs nem se importam com blocos de estatísticas completos e escrevem apenas algumas estatísticas principais – Classes de Armadura, ataques e dano, Pontos de Vida e jogadas de resistência – e ignoram o resto, a menos que se torne relevante.

Todas estas abordagens são válidas, mas em geral, as maneiras pelas quais você espera que o seu grupo interaja com um personagem determinam o que você precisa. Se os seus PJs vão até um personagem do mestre (PdM) buscando ajuda em uma pesquisa antes da próxima missão, então você provavelmente precisa saber apenas alguns valores de perícias, embora provavelmente precisará saber todas as estatísticas de combate para o pirata Capitão Livre com quem eles lutam no clímax da aventura. Lembre-se também que, além de utilizar personagens e criaturas publicadas como escrito, você pode simplesmente "dar outra aparência" para essas criaturas. Se utilizar as estatísticas de um haan, mas descrever barbatanas e esguichos em vez de garras e balões, um spray de frio em vez de um de fogo e uma velocidade de natação em vez de uma velocidade de voo, parabéns – você criou um novo alienígena e seu jogadores nunca saberão a diferença!

Para um exemplo de bloco de estatísticas de monstros e descrições das seções de um bloco de estatísticas, veja as páginas 420 e 421.

Nível Equivalente para Monstros e PdMs

Muitas habilidades e efeitos são baseados no nível de uma criatura. Entretanto, ao contrário dos personagens jogadores, monstros e PdMs não possuem níveis. Em vez disso, o ND de um monstro ou PdM funciona como seu nível para qualquer habilidade ou efeito baseado em nível.

PROJETANDO ENCONTROS

Um encontro é qualquer evento que apresente aos PJs um problema específico a ser resolvido. A maioria dos encontros envolve combate com monstros ou PdMs hostis, mas há muitos outros tipos: um corredor cheio de armadilhas robóticas, uma negociação tensa com autoridades governamentais, um risco ambiental em um planeta estranho, uma base de dados criptografada que precisa ser hackeada ou qualquer coisa que acrescente drama ao jogo. Alguns encontros envolvem quebra-cabeças, interações interpessoais, proezas físicas ou outras tarefas que podem ser superadas inteiramente com interpretação e testes de perícia, mas os encontros mais comuns também são os mais complexos de montar – encontros de combate.

Ao projetar um encontro de combate, decida qual o nível de desafio que deseja que seus PJ enfrentem e siga as etapas abaixo.

Passo 1: Determine o NMG

A primeira coisa que você precisa fazer é determinar o Nível Médio do Grupo (NMG) de seus jogadores, que representa quanto com desafio o grupo pode lidar. Para obter este número, adicione os níveis de todos os personagens do grupo, divida a soma pelo número de membros do grupo e então arredonde para o número inteiro mais próximo (esta é uma exceção à regra usual de "arrendondar para baixo"). Se o grupo possuir menos de quatro personagens, subtraia 1 do resultado; se o grupo possuir seis ou mais personagens, adicione 1 ao total. Por exemplo, se um grupo possuir seis personagens, dois no 4° nível e quatro no 5° nível, o NMG é 6 (28 níveis totais divididos por seis personagens é igual a 5 após o arredondamento e 1 é somado por ter seis personagens).

Passo 2: Determine o ND

Nível de Desafio (ND) é um número conveniente utilizado para indicar o perigo relativo apresentado por um inimigo, armadilha, perigo ou outro encontro; quanto maior o ND, mais perigoso o encontro. Consulte a Tabela 11–1: Dificuldade de Encontro na página 390 para determinar o Nível de Desafio que seu grupo deve enfrentar, dependendo da dificuldade do desafio que você deseja e do NMG do grupo.

Passo 3: Construa o Encontro

Determine os pontos de experiência totais (XP) para o encontro ao pesquisar seu ND na Tabela 11–3: Recompensas em Pontos de Experiência. Isto lhe dará um "orçamento de XP" para o encontro. Cada criatura, armadilha e perigo valem uma quantidade de XP determinada por seu ND, conforme observado na tabela. Para construir seu encontro, simplesmente adicione criaturas, armadilhas e perigos cujo XP combinado não exceda o orçamento total de XP para o seu encontro. É mais fácil adicionar primeiro os ND maiores e, em seguida, alcançar o total incluindo desafios menores.

Por exemplo, digamos que você quer que seu grupo de seis PJs de 11° nível (NMG 12) enfrente um encontro difícil em Eox contra um astuto necrovite (ND 13) e alguns ellicoths elefantinos (ND 9 cada). A Tabela 11–1: Dificuldade de Encontro indica que um encontro difícil para um grupo de NMG 12 é equivalente a ND 14. De acordo com a Tabela 11–3: Recompensas em Pontos de Experiência, um encontro ND 14 tem um orçamento de XP de 38.400 XP. Com ND 13, o necrovite vale 25.600 XP, deixando você com 12.800 XP para gastar em ellicoths. Ellicoths valem 6.400 XP cada, de modo que o encontro pode suportar dois ellicoths em seu orçamento de XP. Ou você poderia ignorar o necrovite e usar três ellicoths, deixando você com 19.200 XP para gastar em outras criaturas ou perigos (talvez uma criatura ND 12 que compartilhe o covil dos ellicoths).

Considerações Especiais

Criar encontros divertidos e equilibrados é uma arte e uma ciência. Não tenha medo de se afastar das fórmulas fazendo mudanças – às vezes chamadas de ajustes específicos – que você acha que tornarão o encontro mais divertido ou gerenciável para seu grupo em particular. Além das regras básicas acima, pondere se algum dos seguintes fatores pode se aplicar ao seu encontro.

Adicionar PdMs

Criaturas com habilidades que combinam com uma classe, como criaturas que pertencem às raças jogáveis detalhadas neste livro, funcionam de forma diferente de criaturas com habilidades inatas substanciais. Seu poder vem mais de equipamento do que da natureza e eles podem ter perícias e habilidades semelhantes às dos PJs. Geralmente, o ND de um PdM é igual ao nível de um PJ com as mesmas habilidades – por exemplo, um PdM com habilidades semelhantes a um tecnomante de 2° nível teria ND 2. Um PdM geralmente tem armadura e uma arma, cada uma com nível igual ao ND, talvez um nível acima ou abaixo, e possivelmente um ou dois itens a mais de nível igual a seu ND. Para mais informações sobre como criar personagens não jogadores, veja o *Arquivo Alienígena*.

Equivalências de ND

O grande número de pontos de experiência envolvidos na construção de encontros de ND alto pode parecer assustador, especialmente quando você está tentando criar um encontro na hora. Ao usar um grande número de criaturas idênticas, a Tabela 11–2: Equivalências de ND pode simplificar a matemática, combinando-as em um ND, facilitando a busca do valor total de XP. Por exemplo, utilizando esta tabela, você pode ver que quatro criaturas de ND 8 (no valor de 4.800 XP cada) equivalem a uma criatura de ND 12 (no valor de 19.200 XP). Você também pode utilizar esta tabela antes e criar encontros com muito menos matemática. Precisa de um encontro de ND 7 usando criaturas com ND 4? Basta verificar a tabela e saberá que precisa de três criaturas de ND 4 para criar um encontro de ND 7.

Fatores de Terreno

Um encontro contra uma criatura que está fora de seu ambiente favorecido (como um dragão enorme encontrado em uma caverna pequena) dá aos PJs uma vantagem. Nessa situação, você provavelmente deve construir o encontro normalmente – você não quer tentar compensar e acabar matando seu grupo acidentalmente – mas quando conceder experiência para o encontro, você pode fazê-lo como se o ND do encontro fosse 1 abaixo do real.

O inverso também é válido, mas apenas até certo ponto. Os ND das criaturas são atribuídos com a suposição de que uma determinada criatura é encontrada em seu terreno favorecido. Encontrar um kalo aquático em uma área submersa não deve aumentar o XP que você concede para esse encontro, mesmo que nenhum dos PJs respire na água. Mas se o terreno afetar significativamente o encontro, você pode aumentar a recompensa de XP como se o ND do encontro fosse 1 acima. Por exemplo, um encontro contra uma criatura com percepção às cegas em uma área sem luz natural não precisa de ajuste de ND, mas um encontro contra a mesma criatura onde qualquer luz trazida é suprimida pode ser considerada como ND +1.

Como regra geral, o objetivo dos ajustes específicos de XP com base em fatores como o terreno não é penalizar os PJs por irem bem, mas para garantir que eles sejam desafiados e recompensados adequadamente.

Ajustes de Equipamento

Você pode aumentar ou diminuir significativamente o nível de poder de um PdM ajustando seu equipamento, particularmente suas armas ou itens cruciais, como armaduras energizadas. Um PdM encontrado sem equipamentos deve ter seu ND reduzido em 1 (desde que a perda do equipamento realmente o prejudique). Um PdM com equipamento melhor que o normal – como uma arma com 2 níveis acima do ND do PdM ou um grande número de itens com nível igual a seu ND – possui um ND 1 acima do normal. Este equipamento afeta seu orçamento de tesouro (veja página 391), então faça PdMs como este com cautela!

Considerações Táticas

Assim como um jogador aprende lentamente a utilizar as habilidades de seu personagem, o mesmo acontece com um MJ aprendendo como utilizar melhor sua coleção de inimigos. O ND não pode cobrir

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

todas as situações, portanto, um MJ deve pensar nas habilidades de uma criatura e no cenário do encontro para possíveis problemas.

Uma das principais preocupações é o ND do inimigo. O sistema de ND funciona melhor quando o ND de cada uma das criaturas do MJ é relativamente próximo do Nível Médio do Grupo dos PJs. Pode ser tentador jogar uma única criatura de ND alto contra o grupo e às vezes isso funciona bem, mas você pode correr o risco de obliterar o grupo quando suas jogadas de resistência ainda não são altos o suficiente para se protegerem contra as habilidades da criatura. Por outro lado, se jogar uma horda de criaturas de ND 1 contra seu grupo com um NMG 8, é improvável que essas criaturas atinjam as Classes de Armadura dos personagens ou obtenham sucesso com quaisquer de suas habilidades e, portanto, não serão desafiadoras, não importa quantos você inclua.

No entanto, assim como uma onda de inimigos de ND baixo pode se tornar tediosa para os jogadores, lutar contra um único adversário também pode ser chato, dependendo das habilidades desse oponente. Um tecnomante solitário sem guarda-costas ou defesas erguidas pode ser rapidamente cercado ou ficar incapaz de lançar suas magias depois de ter sido agarrado, e uma criatura com um único ataque poderoso pode não ser um ótimo encontro para um grupo de cinco personagens ligeiramente menos poderosos devido ao número de ataques que eles têm a cada rodada. Em geral, encontros mais fortes têm um punhado de inimigos que protegem criaturas vulneráveis com habilidades poderosas e equilibram o número de ações dos PJs a cada rodada.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

No Starfinder RPG, os personagens avançam de nível superando desafios que vão desde situações de combate a encontros diplomáticos. Todos estes são simbolizados por pontos de experiência (XP). Muitos MJs escolhem simplesmente manter uma lista de todos os encontros que os PJs superaram durante uma sessão, juntar os pontos de experiência e conceder o somatório ao final da sessão. Dessa forma, se os personagens ganharem XP suficiente para subir de nível, você não precisará pausar o jogo enquanto eles ajustam os níveis de seus personagens e em vez disso pode deixá-los fazer isso entre as sessões.

Todo oponente, armadilha ou obstáculo que os PJs superam (incluindo combate de naves espaciais e perseguições de veículos) vale uma quantidade determinada de XP, conforme determinado pelo ND. Geralmente se assume que os encontros puramente interpretados têm um ND igual ao Nível Médio do Grupo, mas você pode conceder XP como se fosse superior ou inferior, dependendo da dificuldade. Note, no entanto, que os encontros com um ND de menor que o NMG - 10 não merecem nenhuma recompensa em XP, pois são muito fáceis. Da mesma forma, utilizar armas de naves contra um assentamento ou guiar um asteroide para um planeta pode matar milhares, mas em tais casos o grupo geralmente não deve receber XP ou riqueza, pois estes massacres não são nem heroicos nem desafiantes. A experiência adquirida em uma luta não vem da morte do inimigo, mas da experiência adquirida como resultado do combate, o que tais situações impessoais não possuem.

Para premiar XP, pegue sua lista de encontros derrotados e encontre o valor do ND de cada encontro na coluna "XP Total" na Tabela 11-3: Recompensas em Pontos de Experiência. Adicione os valores de XP totais para cada ND e, em seguida, divida este total pelo número de personagens. O resultado é a quantidade de XP que cada personagem ganha. Para um método um pouco menos exato, você pode somar os prêmios de XP individuais listados na tabela para um grupo do tamanho apropriado. Neste caso, a divisão entre os personagens já está pronta para você.

TABELA 11-1: DIFICULDADE DO ENCONTRO

DIFICULDADE	EQUIVALÊNCIA DE ND
Fácil	NMG - 1
Médio	NMG
Desafiador	NMG + 1
Difícil	NMG + 2
Épico	NMG + 3

TABELA 11-2: EQUIVALÊNCIAS DE ND

NÚMERO DE CRIATURAS	EQUIVALÊNCIA DE ND
1 criatura	ND
2 criaturas	ND + 2
3 criaturas	ND + 3
4 criaturas	ND + 4
6 criaturas	ND + 5
8 criaturas	ND + 6
12 criaturas	ND + 7
16 criaturas	ND + 8

TABELA 11-3: RECOMPENSAS EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

		XP INDIVIDUAL (POR N° DE JOGADORES)		
ND	XP TOTAL	1-3	4-5	6+
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12.800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51.200	38.400	25.600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68.300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000

Além disso, não tenha medo de dar aos jogadores XP extra quando eles concluírem um enredo importante ou realizarem algo importante. Estas "recompensas de história" podem consistir em qualquer quantidade de XP. Embora uma boa regra geral seja premiar duas vezes o XP para um ND igual ao NMG dos jogadores, você também pode personalizar os montantes da recompensa de história para ajudar os personagens de seus jogadores a atingir um nível específico para a próxima aventura que deseja narrar.

GANHANDO RIQUEZA

À medida que os PJs ganham níveis, eles tendem a obter riqueza. O Starfinder assume que todos os PJs de nível equivalente têm quantidades de riqueza aproximadamente iguais na forma de equipamentos, itens mágicos e moeda corrente. Como o modo principal de um PJ ganhar dinheiro é se aventurando, é importante moderar a quantidade que você coloca em suas aventuras. Assim, a quantidade de riqueza que os PJs ganham de suas aventuras está vinculada ao Nível de Desafio dos encontros que enfrentam.

Riqueza por Encontro

A Tabela 11–4: Ganhos de Riqueza por Encontro lista a quantidade de tesouro que cada encontro deve atribuir com base em seu ND. Ao olhar para este número, é importante entender que ele representa riqueza de muitas fontes diferentes: moeda física, itens saqueados e ganhos ou riqueza baseada em história. Confiar demais em qualquer categoria pode distorcer o equilíbrio de poder no jogo. Além disso, a maioria dos encontros faz parte de uma aventura abrangente, caso em que é útil olhar a riqueza da aventura como um todo. Não tenha medo de ter alguns encontros que concedam mais riqueza enquanto outros concedem menos, desde que se equilibre até o final da aventura. (Afinal, um PdM bem armado é mais propenso a transportar itens valiosos do que uma besta irracional.) Abaixo são apresentadas algumas considerações importantes sobre cada tipo de riqueza.

Itens

Equipamentos saqueados de inimigos caídos ou adquiridos de outra forma durante aventuras geralmente podem ser vendidos por apenas 10% de seu valor nominal. Isto é importante para a jogabilidade, na medida em que desencoraja os jogadores a pegarem cada capacete caído ou arma de nível baixo e transformando sua nave em um brechó voador, mas também é importante ter em mente ao determinar o tesouro. Se um item for significativamente melhor do que o equipamento atual dos PJs, suponha que eles o manterão e contabilize seu valor total. Se não for melhor do que o que eles já têm, suponha que eles o venderão quando tiverem a chance. (Comparar o nível do item com o Nível Médio do Grupo pode ser uma orientação excelente para este propósito.) Por exemplo, se os personagens enfrentam um inimigo de ND elevado com um rifle laser correspondentemente incrível, suponha que eles irão mantê-lo. Se lutarem contra oito soldados eônicos com armaduras comparáveis às suas próprias, suponha que a maioria dos grupos as deixará para trás em vez de levar oito armaduras volumosas com eles. No geral, tenha cuidado ao fornecer itens únicos muito acima do NMG. Em vez disso, forneça vários itens iguais ou apenas pouco melhores do que o equipamento atual do grupo e, em seguida, compense o resto com itens consumíveis e itens que provavelmente serão revendidos.

Moeda Bruta

É importante incluir créditos em suas recompensas para que os jogadores possam comprar itens apropriados para seus personagens, mas evite distribuir punhados de bastões de créditos, já que juntar grandes somas de capital líquido pode permitir a um grupo comprar equipamentos melhores do que seria normalmente apropriado para o NMG.

Riqueza Baseada em História

Dada a ineficiência de constantemente saquear e vender equipamento inimigo, o Starfinder assume que pelo menos parte da riqueza do jogador vem de fontes baseadas na histórias, normalmente por completar uma missão ou aventura. Talvez seja um pagamento por concluir a missão de um patrono, um presente de uma população grata, uma recompensa por um criminoso, a venda de um artefato alienígena ou os direitos de entrevista exclusiva por conta de uma aventura dos PJs. Independentemente da fonte, considere separar parte do orçamento de seus encontros para permitir grandes pagamentos de montante fixo em pontos apropriados da história.

TABELA 11–4: GANHOS DE RIQUEZA POR ENCONTRO

ND	GANHO DE RIQUEZA (EM CRÉDITOS)
1/3	150
1/2	230
1	460
2	775
3	1.100
4	1.400
5	3.100
6	3.900
7	4.600
8	5.400
9	10.000
10	14.700
11	25.000
12	34.000
13	50.000
14	77.000
15	113.000
16	178.000
17	260.000
18	405.000
19	555.000
20	782.000

TABELA 11–5: RIQUEZA DE PERSONAGEM POR NÍVEL

NÍVEL DO PJ	RIQUEZA (EM CRÉDITOS)
1°	1.000
2°	2.000
3°	4.000
4°	6.000
5°	9.000
6°	15.000
7°	23.000
8°	33.000
9°	45.000
10°	66.000
11°	100.000
12°	150.000
13°	225.000
14°	333.000
15°	500.000
16°	750.000
17°	1.125.000
18°	1.700.000
19°	2.550.000
20°	3.775.000

Riqueza por Nível

A Tabela 11–5: Riqueza de Personagem por Nível lista a quantidade de tesouro que cada PJ deveria ter em um nível específico.

AVENTURAS PUBLICADAS

Aventuras publicadas são o melhor amigo do Mestre de Jogo. Elas não só permitem que você sente e comece a jogar rapidamente sem inventar histórias intrincadas ou encontros legais com antecedência, mas também, ao estudar como elas são montadas, você pode aprimorar suas próprias habilidades de criação de aventuras. Uma aventura publicada é o roteiro que permite que você, como MJ, se concentre nas partes de atuar e dirigir de seu trabalho.

É importante lembrar, no entanto, que o escritor de uma aventura publicada não conhece seu grupo ou seus personagens. Se seus jogadores são todos paranoicos, então uma aventura que envolve uma traição inesperada por um PdM amistoso pode não funcionar bem. Da mesma forma, se um de seus personagens tem um profundo ódio por necromantes elebrianos, seu jogador pode se divertir mais se você mudar o vilão de um membro do Consórcio Áspide para um agente dos Sábios Ósseos. Personalizar aventuras para seu grupo é uma maneira fácil de aumentar as apostas em seu jogo e fazer as coisas parecerem mais pessoais.

Se estiver interessado em aventuras publicadas, os produtos Starfinder Trilha de Aventuras oferecem aventuras muito bem trabalhadas que estão conectadas em campanhas épicas com vários volumes. Para mais informações visite **newordereditora.com.br**.

Além de fornecer parâmetros para garantir que os personagens existentes permaneçam equilibrados, ela também pode ser utilizada para orçar equipamentos para personagens que começam acima do 1° nível, como um novo personagem criado para substituir um morto. Os personagens neste último caso não devem gastar mais de metade de sua riqueza total em um único item. Para uma abordagem equilibrada, PJs construídos após o 1° nível não devem gastar mais de 25% de sua riqueza em armas e 25% em armaduras e dispositivos de proteção.

Naves Espaciais

Starfinder é um jogo de RPG de viagens e explorações interplanetárias e assume que a maioria das aventuras começará com os PJs já tendo ou conseguindo rapidamente uma nave espacial. Mas naves espaciais são caras – o que os impede de simplesmente vender sua nave espacial e se aposentar, ou usar o dinheiro para comprar equipamentos muito poderosos para seu nível?

A resposta é você, o MJ. Naves espaciais não são consideradas parte da riqueza do personagem e, portanto, não devem ser vendidas (a menos que seja parte de uma troca para obter uma nave espacial diferente). Como enquadrar isto depende de você. Alguns MJs podem preferir simplesmente dizer aos jogadores para não venderem a nave porque estragaria o jogo. No entanto, se você precisa de um motivo na história, há muitos deles: a nave pode ser o equivalente a um carro da empresa de qualquer patrono ou facção em que os PJs estiverem trabalhando. Pode ser uma herança familiar que, contratualmente, não estão autorizados a vender. Poderia ser roubada e, portanto, não pode ser vendida sem que os PJs sejam presos. Poderia ter uma IA hiperinteligente que está ligada à sua tripulação e não se deixa vender. Seja qual for a justificativa, a resposta real é que naves espaciais são muito divertidas para serem restritas a jogos de nível alto. (Embora, se quiser jogar uma campanha inteira em um planeta ou simplesmente fazer os PJs pagarem por passagens quando precisarem chegar a algum lugar, tudo bem!)

ANTES DO JOGO

Todo mundo se prepara para narrar de forma diferente – alguns com preparação intensiva, outros com algumas anotações e muita reza. No entanto, independentemente do seu estilo pessoal, existem alguns assuntos que cada MJ deve considerar antecipadamente para economizar tempo na mesa.

Se estiver narrando uma aventura publicada, certifique-se de lê-la de antemão para saber o que está fazendo e poder preparar adequadamente suas anotações e antecipar os próximos eventos. (Se tiver pouco tempo, às vezes você pode ler apenas os primeiros encontros – o suficiente para estar vários passos à frente dos jogadores.) Se estiver criando sua própria aventura, certifique-se de ter escrito o suficiente para se sentir confortável. Reúna os acessórios necessários, como miniaturas e papéis, além de dados, lápis, mapas táticos e assim por diante. Considere ajudar seus jogadores a preparar o jogo, como por exemplo, resolvendo problemas na história do personagem que não envolvam o grupo como um todo (talvez até por meio de missões secundárias individuais), respondendo a perguntas e ajudando-os a subir o nível dos personagens.

Também é importante considerar a logística do mundo real. Certifique-se de que todos os jogadores podem comparecer ao jogo; se alguém não puder, considere se ainda vale a pena narrar e, caso afirmativo, o que acontece com o personagem dessa pessoa. Você ou outro jogador o interpreta? Ele continua a ganhar riqueza e experiência ou ficará para trás do resto do grupo? Além disso, considere questões como alimentos, crianças, animais de estimação e outros fatores e tenha um plano para lidar com quaisquer preocupações que possam surgir.

NARRANDO O JOGO

Abaixo são abordadas várias das situações e problemas comuns que você sempre precisará lidar durante o jogo.

CDs de Perícias

Depende de você, como MJ, determinar as CDs dos vários testes de perícia que os jogadores farão durante o jogo. Muitas das descrições de perícias incluem orientação sobre CDs típicas para testes, mas pode haver momentos em que você precisará inventar uma CD por conta própria. Se um teste de perícia não tiver uma CD predeterminada ou se um jogador quiser tentar uma tarefa que não está coberta pela descrição da perícia, utilize as seguintes diretrizes. Uma CD desafiadora para um teste de perícia é igual a 15 + 1,5 × o ND do encontro ou o Nível Médio do Grupo (NMG) dos PJs. Para um teste mais fácil, você pode reduzir a CD em 5, enquanto aumentar a CD em 5 torna um teste mais difícil. Alterar a CD em 10 ou mais torna um teste algo trivial com poucas chances de falha ou um algo proibitivamente alto com poucas chances de sucesso, portanto, seja cauteloso ao ajustar as CDs dos testes de perícia!

Rolando e Manipulando

Jogadores trapaceando podem arruinar um jogo mas, como MJ, você pode às vezes se encontrar em situações em que a trapaça pode acabar melhorando o jogo. Nós preferimos chamar isso de "manipular" em vez de trapacear e, embora deva tentar evita isto quando puder, você é a lei em seu jogo e não deve se sentir obrigado pelos dados. Um MJ deve ser imparcial e justo e, em teoria, é isso que os resultados de dados aleatórios ajudam a apoiar. Ao mesmo tempo, você está tentando criar uma história convincente e se manipular determinada rolagem torna a cena mais divertida e gratificante para os jogadores no final – faça! Não é algo bom se uma única jogada aleatória dos dados fosse resultar num fim prematuro de sua campanha ou na morte de um personagem quando

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

o jogador fez tudo certo. No entanto, seja cauteloso ao manipular para anular as conquistas dos jogadores. Lembre-se de que você está jogando com o grupo e não contra ele. Talvez você não esperasse que os jogadores derrubassem seu vilão tão rapidamente mas, se eles se divertiram, quem se importa?

Uma maneira fácil de evitar ser desmascarado ao manipular é fazer suas rolagens de dados atrás de um escudo do MJ, para que os jogadores não possam ver os resultados. Mas não se preocupe demais em ser "pego." Como MJ, sua responsabilidade é a experiência, não o dado. Mas mesmo que opte por rolar seus dados abertamente, você ainda não deve mostrar uma jogada que daria a um jogador conhecimentos que seu personagem não teria, como uma jogada de resistência para uma doença à qual um personagem não sabe que foi exposto.

Além de não estar vinculado aos dados, não se sinta vinculado ao enredo predeterminado de um encontro ou às regras escritas. Sempre sinta-se à vontade para ajustar os eventos ou interpretar as regras de forma criativa, especialmente nos casos em que você, como MJ, fez uma suposição ruim no início. Por exemplo, você pode projetar um encontro no qual um grupo de demônios invadiu uma estação espacial através de uma fenda planar, apenas para perceber, tarde demais, que nenhum dos PJ possui armas de tendência bondosa, portanto, causam muito pouco dano. Neste caso, é bom "manipular" e dizer que estes demônios em particular são vulneráveis a armas normais ou que um capelão de Iomedae aparece no último momento para abençoar as armas dos PJs. Contanto que você possa manter esses ajustes improvisados mínimos, eles podem até mesmo melhorar o jogo – talvez a igreja de Iomedae agora exija um favor dos PJs, iniciando uma nova aventura!

Decreto do MJ

Debates sobre regras inevitavelmente atrasam o jogo e devem ser encerradas o mais rápido possível. Como MJ, você define a lei de seu jogo e sua interpretação das regras é a que mais interessa. Quando complicações em relação às interpretações das regras ocorrem, ouça os jogadores envolvidos e se esforce para ser justo, mas não sinta que precisa convencê-los. Se a regra em questão não lhe é familiar, você pode acompanhar a interpretação de um jogador, talvez com a ressalva de que vai ler a regra após o jogo e tomar uma decisão oficial antes da próxima sessão. Alternativamente, você pode simplesmente declarar que algo funciona de uma maneira que ajuda a seguir a história.

Uma ferramenta útil para manter à mão é o decreto do MJ: se ninguém na mesa tiver certeza de como uma situação pode ser tratada pelas regras, simplesmente dê a um jogador +2 de bônus ou –2 de penalidade em um dado. Por exemplo, um personagem que tenta derrubar um robô em uma sala onde o piso é magnetizado pode sofrer –2 de penalidade em sua tentativa, a seu critério, já que a atração magnética exercida pelo chão ancora o constructo.

Morte de Personagem Jogador

Em algum momento, através de má sorte ou táticas ruins, um personagem jogador irá morrer ou então sofrer algum destino igualmente permanente, como ser petrificado ou ser jogado no espaço profundo em velocidades relativistas. A morte de um personagem jogador não precisa ser uma experiência terrível. Na verdade, morrer de forma gloriosa pode se tornar um destaque dramático tanto para o jogador quanto para grupo como um todo!

Quando um personagem morrer, tente resolver o conflito ou o combate atual o mais rápido possível. Assim que acabar, converse em separado com o jogador por um momento e descubra se ele preferiria que o grupo tentasse salvar seu personagem ou simplesmente criar um novo.

Você não é obrigado a deixar um personagem morto voltar à vida. Às vezes, o morto está morto – e um jogo de horror geralmente se beneficia com a sensação de perigo – mas é bom ter em conta os sentimentos de um jogador. Se for possível que o grupo tenha um personagem ressuscitado ou reencarnado, não atrase isso com encontros adicionais; apenas siga com o retorno à civilização para que você possa fazer o jogador voltar ao jogo o mais rápido possível. Se preferir tratar a situação como o gancho para uma missão secundária, considere deixar que o PJ jogue com um PdM estabelecido pelo resto da sessão para que ele não fique entediado. A morte de um PJ é um ótimo momento para encerrar a sessão, pois você pode lidar com questões não resolvidas fora do jogo e colocar o jogador de volta à ação no início da próxima sessão.

Se o jogador de um personagem morto prefere criar um novo personagem, considere a opção do PdM acima para mantê-lo entretido durante o restante da sessão ou deixe-o criar seu novo personagem na mesa. Uma vez que o novo personagem jogador estiver pronto, deixe os outros jogadores fazerem uma pausa de 5 minutos enquanto você se afasta para conversar com o jogador, aprende sobre seu novo personagem e pensa em uma forma de apresentar o novo membro do grupo rapidamente.

Outra coisa que a morte do PJ pode fazer é engordar o tesouro dos personagens sobreviventes. Se simplesmente dividir ou vender o equipamento de um PJ morto, o grupo pode se tornar obscenamente equipado para seu nível. Assim, geralmente é mais fácil simplesmente assumir que o equipamento pessoal do PJ morto (embora não necessariamente itens importantes para a história pertencentes ao grupo) foi destruído, perdido ou desapareceu de alguma forma.

Jogadores Difíceis

Tal como acontece com qualquer atividade em grupo, às vezes você encontra um problemático. Não seja tímido, pedindo educada e firmemente a um jogador que altere seu comportamento se estiver sendo inapropriado, antagônico ou de outra forma irritante – e não aceite "Mas estou apenas agindo como meu personagem faria!" como desculpa. Se um jogador (ou personagem) está afetando negativamente o resto da experiência do grupo e não muda seu comportamento quando solicitado, é seu dever como o Mestre de Jogo convidá-lo a se retirar.

Diário de Campanha

Ter um registro dos eventos de cada sessão pode ajudá-lo a lembrar de detalhes e manter uma sensação de continuidade. Considere tomar notas durante um jogo ou fazer um jogador que está entusiasmado com essas coisas escrever um diário de campanha que resume cada aventura. Estes registros também podem ser distribuídos para lembrar aos jogadores onde você parou.

Encerrando a Campanha

Starfinder vai até o 20° nível, mas isso não significa que sua campanha precisa fazer o mesmo. A coisa mais importante em uma campanha é acabar em um ponto que é gratificante para a história, como quando uma grande história se encerra ou depois de uma batalha climática com um inimigo de longa data. Depois de cada arco de aventura significativo, discuta como o grupo se preferem continuar com estes personagens ou começar algo completamente novo. Algumas pessoas gostam de jogar muitas aventuras curtas com personagens diferentes, enquanto outras gostam de seguir a mesma campanha por anos. Não há uma resposta errada!

AMBIENTE

O universo é uma extensão infinita de aventuras em potencial. Em seus bilhões de mundos, a física cria todas as possíveis permutações de geologia, enquanto a criatividade infinita da vida dá origem a organismos tanto estranhamente familiares quanto desafiadores à imaginação. Independentemente de sua forma, todas estas criaturas lutam para sobreviver e prosperar em seus habitats nativos, de mares gelados e exuberantes selvas de fungos aos fluxos piroclásticos selvagens de luas com mantos aquecidos ou os cascos enferrujantes de antigas megaestruturas alienígenas.

A seção a seguir contém regras para ajudá-lo, como MJ, a se pronunciar sobre o universo do jogo, incluindo regras para a vastidão do espaço, para vários tipos de planetas e os diferentes terrenos que podem ser encontrados neles e para efeitos e perigos ambientais que podem aparecer em uma variedade de configurações. As regras para assentamentos e estruturas naturais e artificiais são apresentadas no final do capítulo.

ESPAÇO

O imenso vazio do espaço é o lar de tudo no Plano Material, hospedando mais estrelas e planetas do que jamais poderá ser registrado. Durante suas carreiras, os personagens jogadores precisarão, sem dúvida, se aventurar no espaço. Viajar de um planeta para outro, sair da atmosfera de um planetoide ou visitar uma estação espacial em órbita são exemplos de viagens comuns que exigem pelo menos um breve período no espaço. Muitos perigos do espaço podem ser mitigados vestindo armaduras (veja página 196) ou um traje espacial padrão (veja página 231), mas, às vezes, aventureiros espaciais azarados são pegos sem eles!

Raios Cósmicos

"Raios cósmicos" é um termo comum para vários efeitos de radiação interestelar. Eles utilizam as mesmas regras que a radiação (veja página 404). A maioria dos planetas habitáveis mantém atmosferas capazes de repelir estas emissões. Esses planetas protegidos permitem, no máximo, uma baixa quantidade de radiação em rajadas infrequentes. Os planetas desprovidos de uma atmosfera protetora são constantemente afligidos por radiação de intensidade média a severa.

Vácuo

O vazio do espaço efetivamente não possui matéria e este vácuo é talvez o maior perigo do espaço sideral. Uma criatura introduzida em um vácuo imediatamente começa a sufocar (veja Sufocamento e Afogamento na página 405) e sofre 1d6 de dano concussante por rodada (sem jogada de resistência). Como o vácuo não tem temperatura efetiva, o vazio do espaço sideral não apresenta perigos de temperaturas frias. Uma criatura retém seu calor corporal por várias horas no vácuo. O som não se propaga no vácuo.

A descompressão ocorre quando uma criatura de repente transita de um ambiente pressurizado para um vácuo, como sendo solto de uma câmara pressurizada ou estando dentro de uma estrutura selada que seja pesadamente danificada. Essa criatura sofre 3d6 de dano concussante (sem jogada de resistência) além de qualquer dano por sufocamento.

A maioria das criaturas viaja no vácuo do espaço em uma nave espacial. Para mais informações sobre as naves espaciais, veja a página 292.

OBJETOS ASTRONÔMICOS

A maioria dos seres vivos começa suas vidas em objetos astronômicos flutuantes. Estes planetas, planetoides e estrelas são nexos de muitas aventuras e variam em complexidade de formato e aparência. Um breve resumo dos diferentes tipos de objetos astronômicos é apresentado abaixo, juntamente com várias regras associadas a cada um deles.

Classificação de Objetos Astronômicos

Existem diversos tipos diferentes de objetos astronômicos. Os resumos abaixo são os tipos mais proeminentes encontrados durante a exploração interestelar.

Asteroide

Um asteroide é um pedaço fragmentado de matéria, notável por ser pequeno demais para ser considerado um planetoide. Asteroides comumente carecem de qualquer tipo de ecossistema e frequentemente são desprovidos de atmosfera e ar respirável. Muitos veem os asteroides como recursos exploráveis, já que são frequentemente ricos em minerais de raridades variadas.

Estrela

Uma estrela – às vezes várias delas – normalmente repousa no coração de um sistema planetário. Estrelas são bolas massivas de plasma incandescente que irradiam seus planetoides orbitantes com calor. Embora existam várias categorizações de estrelas, de estrelas anãs azuis a hipergigantes amarelas, todas as estrelas produzem calor suficiente para apresentar perigos semelhantes para a maioria dos aventureiros. A superfície de uma estrela é tão quente que somente imunidade total ao fogo permite que uma criatura sobreviva lá. Todas as criaturas ou itens não imunes ao fogo são instantânea e totalmente consumidos até o nível molecular – apenas magias como *desejo* ou *milagre* podem trazer de volta essas vítimas.

- **Erupções Solares:** Ocasionalmente, estrelas liberam rajadas de energia intensa, visíveis em suas superfícies como erupções de plasma. Estes distúrbios têm um efeito mortal e imediato em coisas sobre ou próximas da superfície dessas estrelas turbulentas. O perigo periférico destas erupções é o efeito devastador que elas têm em equipamentos eletrônicos desprotegidos e em comunicações de rádio. Estas distorções podem ser sentidas a milhões de quilômetros de distância da estrela e geralmente fazem com que várias comunicações eletrônicas e de rádio parem de funcionar por 6d6 × 10 minutos.

Gigante Gasoso

Como o próprio nome sugere, os gigantes gasosos são mundos compostos inteiramente de gás – frequentemente elementos como hidrogênio e hélio. Eles não possuem superfícies sólidas naturais para caminhar e, portanto, não têm um chão em si. Criaturas incapazes de voar ou sem equipamentos ou magias de voo caem em direção ao núcleo denso do mundo na velocidade de queda em um planeta com gravidade padrão. Tal queda muitas vezes leva dias, dado o tamanho imenso destes mundos. Perto do centro de um gigante gasoso, uma criatura está sujeita a gravidade extrema (veja página 401). O coração de um gigante gasoso age de várias maneiras similar a uma estrela (veja Estrela acima), incluindo destruir criaturas que não têm imunidade total a fogo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Mundo Irregular

Alguns planetas existem fora da descrição típica de uma massa (majoritariamente) esférica de gases ou rochas de silicato e metais. Estes mundos irregulares vêm em uma variedade de formas, muitas das quais ainda são consideradas teóricas. Alguns mundos podem ser artificialmente projetados na forma de um torus. Outros mundos, como um planeta na forma de um cubo ou um mundo completamente plano, existem como resultado de anormalidades cósmicas ou pela intervenção direta do divino.

Mundo Rochoso

A maioria das pessoas usa a palavra "planeta" para se referir a um mundo rochoso. Os mais próximos da estrela de um sistema solar são os mundos mais susceptíveis de serem naturalmente habitáveis. Eles são o lar de diferentes ecossistemas, de paisagens áridas e rochosas a selvas vibrantes de vegetação exuberante e rios caudalosos. Tais mundos às vezes são categorizados por seus traços predominantes, levando a títulos como mundo desértico, mundo de gelo, mundo de selvas e mundo de lava.

Satélite

Satélites são objetos, como luas, orbitando qualquer outra forma de planetoide. "Satélite" é uma classificação que também pode ser aplicada a outros objetos astronômicos, pois muitos asteroides e mundos rochosos também são satélites. Ao contrário de outros tipos de objetos astronômicos, um satélite não é necessariamente um objeto natural. Sinalizadores alienígenas e estações espaciais são apenas alguns tipos de construções artificiais que se acumulam no campo gravitacional dos planetas. Alguns planetas têm uma única lua, enquanto outros (como gigantes gasosos) possuem dezenas de objetos capturados por seus campos gravitacionais.

ATMOSFERAS

Uma atmosfera é uma camada de gases mantida no lugar pela atração gravitacional de um planetoide. A gravidade e a temperatura de um planetoide afetam sua capacidade de reter uma atmosfera. A maioria dos planetas e planetoides suporta algum tipo de atmosfera. Além de ambientes acolhedores, existem vários outros tipos de atmosfera que são perigosos para a maioria das formas de vida.

Corrosiva

Como o nome sugere, uma atmosfera corrosiva corrói matéria. O tipo e a velocidade da erosão variam, mas o uso mais comum deste termo descreve atmosferas capazes de dissolver a maioria dos tipos de matéria. Uma atmosfera corrosiva típica causa qualquer quantia entre 1 de dano de ácido por minuto até 10d6 de dano de ácido por rodada em criaturas e objetos em sua área. Certos metais e materiais tratados podem ser imunes à atmosfera específica de um planeta e muitas vezes a corrosão pode ser mitigada com uma preparação adequada.

Densa

Uma criatura não aclimatada que opera em uma atmosfera densa trata-a como prejudicial, devido aos compostos químicos extras no ar e ao aumento da pressão atmosférica. A cada hora, essa criatura deve ser bem sucedida em uma jogada de Fortitude (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou fica enjoada. Esta condição acaba quando a criatura retorna a uma atmosfera normal. Por outro lado, o aumento do peso do ar concede +4 de bônus de circunstância em testes de Acrobatismo para voar ou testes de Pilotagem para manter uma aeronave em voo.

ATMOSFERAS ESTRANHAS

Embora isso ocorra raramente, alguns objetos astronômicos têm atmosferas que parecem desafiar as leis da realidade – geralmente devido a interferências mágicas ou a tecnologia descontrolada. Às vezes, estas atmosferas são infundidas com determinado tipo de energia. Tais atmosferas funcionam como atmosferas corrosivas, exceto que causam danos do tipo de energia apropriado (eletricidade, fogo, sônico, etc.).

Atmosferas severamente densas são muito mais perigosas. A cada minuto, uma criatura em tal atmosfera deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou começa a sufocar (veja Sufocamento e Afogamento na página 405), pois seus pulmões param de lidar com a densidade do oxigênio inalado e perdem a capacidade de bombear o ar para a corrente sanguínea.

Normal

Uma atmosfera normal é aquela que pode suportar a maioria das formas de vida que respiram. A maioria dessas atmosferas é composta por uma combinação de oxigênio, nitrogênio e outros gases não tóxicos.

Rarefeita

Atmosferas mais rarefeitas tendem a fazer com que uma criatura não aclimatada tenha dificuldade para respirar e fique extremamente cansada. Uma atmosfera rarefeita típica exige que uma criatura obtenha sucesso em uma jogada de Fortitude por hora (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou fica fatigada. A fadiga termina quando a criatura retorna a uma atmosfera normal.

Atmosferas extremamente rarefeitas podem causar privação de oxigênio a longo prazo aos afetados em adição aos efeitos de uma atmosfera rarefeita padrão. A primeira vez que uma criatura em uma atmosfera severamente rarefeita falhar em sua jogada de Fortitude, ela deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude CD 25 ou sofre 1 de dano em todos os atributos. Uma criatura aclimatada à altitude elevada (Terreno de Colinas e Montanhoso na página 397) recebe +4 de bônus de intuição para resistir a este efeito.

Sem Atmosfera

Uma criatura em um planeta sem atmosfera (ou com uma atmosfera tão rarefeita que é efetivamente sem ar) está exposta ao vácuo (veja página 394).

Tóxica

Atmosferas tóxicas são compostas por compostos venenosos e variam radicalmente em suas consistências. Algumas atmosferas tóxicas são capazes de sustentar formas de vida que respiram oxigênio, enquanto outras asfixiam imediatamente as pessoas dentro delas. Independentemente de permitir ou não que criaturas respirem, atmosferas tóxicas são ameaças para a maioria das criaturas vivas, pois agem como veneno inalado (veja página 417). Embora o tipo específico de veneno varie, muitas atmosferas tóxicas atuam como venenos existentes, mas com sintomação e CDs radicalmente diferentes. Atmosferas tóxicas de baixo nível podem ter sintomação medidas em horas ou dias, enquanto ambientes fortemente tóxicos podem ter sintomação medidas em rodadas.

BIOMAS

A seção a seguir inclui informações sobre uma variedade de biomas encontrados em planetas. Alguns planetas podem ser inteiramente constituídos por um único bioma, como mundos desérticos ou florestais, enquanto outros planetas contêm uma mistura dos tipos de terreno a seguir.

Terreno Aéreo

Em mundos onde a atmosfera se expande acima dos limites físicos da superfície, existe uma região de ar livre. Da mesma forma, gigantes gasosos são compostos de nada mais do que uma atmosfera vasta, mantida no lugar por um núcleo semelhante a uma estrela. As seções de regras mais comuns para referência em terreno aéreo são Clima (veja página 398), Gravidade (veja página 400), Queda (veja página 403) e Sufocamento e Afogamento (veja página 405). As regras para voar com a perícia Acrobatismo também são críticas para muitas criaturas operando em um ambiente aéreo.

Nuvens

A maioria das nuvens é pouco mais do que gás condensado que ofusca a visão. Trate uma nuvem em um ambiente aéreo utilizando as mesmas regras que *nuvem de névoa*, exceto que é um efeito não-mágico. Existem outros tipos de nuvem, como nuvens corrosivas ou tóxicas, que operam da mesma forma que esses tipos de atmosferas (veja acima).

Furtividade e Detecção em Terrenos Aéreos

Até que ponto um personagem pode enxergar no ar depende da presença ou ausência de nuvens. Criaturas geralmente podem enxergar 5d8 × 30 metros se o céu estiver completamente limpo, com poucas nuvens (ou outros objetos aéreos) bloqueando seu campo de visão. Nuvens geralmente fornecem ocultação suficiente para se esconder dentro delas (embora a criatura escondida possa ter dificuldade em enxergar fora de seu esconderijo).

Terreno Aquático

Um terreno aquático pode ser um dos menos hospitaleiros para PJs porque a maioria não consegue respirar debaixo d'água. O fundo do oceano tem muitas maravilhas, incluindo análogos submarinos de qualquer um dos outros elementos de terreno descritos neste capítulo, mas se os personagens se encontrarem na água porque foram empurrados para fora de uma nave transportadora, as camas de alga ou as aberturas vulcânicas a centenas de metros abaixo deles não importam. As seções de regras mais comuns para referência em terreno aquático são Combate Subaquático (veja página 400) e Sufocamento e Afogamento (veja página 405). As regras para nadar com a perícia Atletismo (veja página 136) também são críticas para muitas criaturas operando em um ambiente aquático.

Águas Profundas

Os lagos e os oceanos simplesmente exigem uma velocidade de natação ou testes bem-sucedidos de Atletismo para se mover (normalmente, CD 10 em águas calmas, CD 15 em águas turbulentas, CD 20 em águas tempestuosas e CD 30 em redemoinhos). Os personagens precisam de uma maneira de respirar se estiverem debaixo d'água; na falta disso, correm o risco de se afogar. Embaixo d'água, os personagens podem se mover em qualquer direção, inclusive para cima e para baixo.

Profundidades Extremas

Em certas profundidades, a pressão da água circundante torna-se tão grande que os personagens podem ser afetados como se estivessem em uma atmosfera densa ou severamente densa (veja página 395), mesmo que possam respirar debaixo d'água.

Furtividade e Detecção Embaixo d'Água

Até que ponto um personagem pode enxergar debaixo d'água depende da clareza da água. Como orientação, criaturas podem enxergar 4d8 × 30 metros se a água estiver limpa e 1d8 × 3 metros em águas turvas. Água corrente é sempre turva, a não ser que esteja em um rio particularmente grande e lento. É difícil encontrar cobertura ou ocultação para se esconder embaixo d'água (exceto ao longo do fundo do mar).

Terreno Desértico

Terreno desértico existe em climas frios, temperados e quentes, mas todos os desertos compartilham um traço comum: muito pouca precipitação. As três categorias de terrenos do deserto são tundra (deserto frio), desertos rochosos (geralmente temperados) e desertos arenosos (geralmente quentes). As seções de regras mais comuns para referência em terreno desértico são Clima (veja página 398), Fome e Sede (veja página 400), Perigos do Calor (veja página 402) e Perigos do Frio (veja página 402).

Furtividade e Detecção no Deserto

Em geral, a distância máxima em terreno desértico em que uma criatura pode obter sucesso em um teste de Percepção para detectar a presença de outros é 6d6 × 6 metros; além dessa distância, as mudanças de elevação e a distorção de calor em desertos quentes tornam testes de Percepção baseados em visão impossíveis. A presença de dunas em desertos arenosos limita a distância de visão a 6d6 × 3 metros. A escassez de vegetação subterrânea ou outros elementos que oferecem ocultação ou cobertura tornam a Furtividade mais difícil.

Terreno Florestal

Uma floresta pode ser composta por mais do que árvores. Em alguns mundos, vastos crescimentos de fungos se erguem para o céu, enquanto em outros, veios metálicos se erguem do chão e se conectam em copas emaranhadas. As seções de regras mais comuns para referência em terreno florestal são Efeitos da Fumaça (veja página 400), Pegando Fogo (veja página 402), Queda de Objetos (veja página 404) e Visão e Iluminação (veja página 261).

Árvores

A maioria das florestas é preenchida com árvores ou algo parecido com árvores, que fornecem cobertura parcial para aqueles que estão no mesmo quadrado de uma árvore. Uma árvore média possui CA 4, dureza 5 e 150 PV (veja a página 408 para regras sobre quebrar um objeto). Um teste de Atletismo CD 15 bem-sucedido é suficiente para escalar a maioria das árvores.

Matagal

Flores fúngicas, vinhas, raízes e arbustos pequenos cobrem grande parte do solo em uma floresta. Matagal conta como terreno difícil (veja página 257), proporciona ocultação (20% de chance de erro) e aumenta as CDs de testes de Acrobatismo e Furtividade em 2. Quadrados com matagal frequentemente são agrupados entre si. Árvores e matagal não são mutuamente exclusivos; é comum que um quadrado de 1,5 metros tenha tanto uma árvore quanto matagal.

Furtividade e Detecção em uma Floresta

Em uma floresta esparsa, a distância máxima na qual uma criatura pode ser bem-sucedida em um teste de Percepção para detectar a presença de outros é de 3d6 × 3 metros. Em uma floresta normal, esta distância é de 2d8 × 3 metros e em uma floresta densa é 2d6 × 3 metros.

Como todo quadrado com matagal fornece ocultação, geralmente é fácil para uma criatura utilizar a perícia Furtividade para se esconder. Troncos e árvores massivas fornecem cobertura, o que também torna possível se esconder.

O ruído de fundo de uma floresta torna testes de Percepção baseados em som mais difíceis, aumentando a CD do teste em 2 (não em 1) a cada 3 metros.

Terreno de Colinas e Montanhoso

Terreno de colinas descreve as elevações na área imediata, muitas vezes várias colinas espalhadas por quilômetros. Este tipo de terreno pode ocorrer em qualquer outro bioma. Montanhas são elevações abruptas de rocha, metal ou mesmo a crosta orgânica do planeta. As seções de regras mais comuns para referência em terreno de colinas e montanhoso são Clima (veja página 398), Perigos do Frio (veja página 402) e Queda (veja página 403).

Abismos

Geralmente formados por processos geológicos naturais, abismos são perigos comuns em áreas montanhosas. Abismos não são ocultos, então personagens (geralmente) não cairão neles por acidente. Um abismo típico possui 2d4 × 3 metros de profundidade, com pelo menos 6 metros de comprimento e qualquer coisa entre 1,5 a 6 metros de largura. Normalmente, é necessário um teste bem-sucedido de Atletismo CD 15 para escalar a parede de um abismo. Em terreno montanhoso, os abismos geralmente têm 2d8 × 3 metros de profundidade.

Altitude Elevada

Em altitudes particularmente elevadas, a atmosfera rarefeita representa um desafio para muitas criaturas, com os mesmos efeitos que uma atmosfera rarefeita (veja página 396). Uma criatura que reside a uma altitude elevada por 1 mês torna-se aclimatada e não sofre mais estas penalidades, mas perde este benefício se passar mais de 2 meses longe da altitude elevada e deve se reaclimatar ao retornar.

Paredão Rochoso

Sendo um plano vertical de pedra, um paredão rochoso requer um ou mais testes de Atletismo CD 25 para escalar. Um paredão rochoso típico tem de 2d4 × 3 metros de altura a 2d8 × 3 metros de altura.

Furtividade e Detecção em Colinas e Montanhas

Como orientação, a distância máxima em terreno montanhoso dentro da qual uma criatura pode obter sucesso em um teste de Percepção para detectar a presença de outros é de 4d10 × 3 metros. Em terreno elevado, a distância máxima é de 2d10 × 3 metros. É mais fácil ouvir sons distantes nas montanhas. As CDs de testes de Percepção baseados em som aumentam em 1 a cada 6 metros entre o ouvinte e a fonte em vez de 1 a cada 3 metros.

Terreno Pantanoso

Existem duas categorias de pântanos: mangues relativamente secos e brejos úmidos. Ambos são geralmente delimitados por lagos (veja Águas Profundas na página 396), que são efetivamente uma

terceira categoria de terreno encontrada em pântanos. As seções de regras mais comuns para referência em terreno pantanoso são Combate Subaquático (veja página 400), Clima (veja abaixo) e Sufocamento e Afogamento (veja página 405).

Atoleiro

Se um quadrado é parte de um atoleiro raso, ele tem lama profunda ou água parada de aproximadamente 30 centímetros de profundidade. Ele conta como terreno difícil e as CDs de testes de Acrobatismo realizados nesses quadrados aumentam em 2.

Um quadrado que faz parte de um atoleiro profundo tem cerca de 1,20 metros de água parada. Ele conta como terreno difícil e criaturas Médias ou maiores devem gastar 4 quadrados de movimento para se moverem em um quadrado com um atoleiro profundo, ou podem nadar se assim desejarem. Criaturas Pequenas ou menores devem nadar para se mover através de um atoleiro profundo. É impossível fazer acrobacias em um atoleiro profundo.

A água em um atoleiro profundo fornece cobertura para criaturas Médias ou maiores. Criaturas menores recebem cobertura aprimorada. Criaturas Médias ou maiores podem se agachar como uma ação de movimento para receber esta cobertura aprimorada. Uma criatura com esta cobertura aprimorada sofre –10 de penalidade em ataques contra criaturas que não estão submersas.

Os quadrados de atoleiros profundos geralmente são agrupados e cercados por um anel irregular de quadrados de atoleiros rasos.

Furtividade e Detecção em um Pântano

Em um mangue, a distância máxima na qual uma criatura pode ser bem-sucedida em um teste de Percepção para detectar a presença de outros é de 6d6 × 3 metros. Em um brejo, esta distância é de 2d8 × 3 metros. A vegetação e os atoleiros profundos proporcionam ocultação (20% de chance de falta), então é possível utilizar Furtividade para se esconder em um pântano.

Terreno Urbano

Terreno urbano pode ser encontrado na maioria dos assentamentos onde as pessoas exerceram grande influência sobre o ambiente ao redor, construindo edifícios onde podem viver e trabalhar com conforto e estabelecendo estradas bem definidas, geralmente pavimentadas. Este tipo de terreno pode ocorrer em praticamente qualquer bioma e muitas vezes substitui os efeitos ambientais desse bioma. O terreno urbano pode incluir estações espaciais e muitas vezes está repleto de tecnologia. As seções de regras mais comuns para referência em terreno urbano são Assentamentos (veja página 405), Estruturas (veja página 406) e Veículos (veja página 228), bem como Quebrando Objetos (veja página 408) e às vezes Radiação (veja página 404).

Furtividade e Detecção em Terreno Urbano

Em um assentamento com ruas amplas e abertas, a distância máxima na qual uma criatura pode ser bem-sucedida em um teste de Percepção para detectar a presença de outros é de 2d6 × 3 metros. Em um assentamento onde os edifícios estão mais agrupados e mais próximos, esta distância é de 1d6 × 3 metros. A presença de multidões pode reduzir esta distância.

Graças às ruas laterais e aos veículos que podem fornecer cobertura, geralmente é fácil para uma criatura utilizar Furtividade para se esconder em um assentamento. Além disso, os assentamentos são frequentemente barulhentos, tornando testes de Percepção baseados em som mais difíceis; isto aumenta a CD de tais testes em 2 a cada 3 metros.

CLIMA

O clima pode desempenhar um papel importante em uma aventura. A seção a seguir descreve o clima comum na maioria dos mundos habitáveis. Regras adicionais para perigos do calor e frio podem ser encontradas nas Regras Ambientais a partir da página 400.

Chuva e Neve

O mau tempo frequentemente atrasa ou interrompe a viagem e torna praticamente impossível ir de um ponto a outro. Pancadas de chuva torrenciais e tempestades de neve obscurecem a visão tão efetivamente quanto névoa densa. A maioria das precipitações é chuva, mas em condições frias pode se manifestar como aguaneve, granizo ou neve. Se a temperatura cair abaixo do ponto de congelamento em 0° C ou abaixo, pode produzir gelo.

Chuva

Chuva reduz a visibilidade pela metade, resultando em –4 de penalidade em testes de Percepção. Ela tem o mesmo efeito em chamas e testes de Percepção que um vento severo (veja abaixo).

Neve

A queda de neve tem os mesmos efeitos em visibilidade e testes de perícia que a chuva. Quadrados cobertos por neve contam como terreno difícil. Um dia de neve deixa 1d6 x 2,5 centímetros de neve no chão.

Neve Pesada

Neve pesada tem os mesmos efeitos que a neve normal, mas também restringe a visibilidade como névoa (ver Névoa abaixo). Um dia de neve pesada deixa 1d4 x 30 centímetros de neve no chão. Neve nesta profundidade conta como terreno difícil e entrar em um quadrado coberto de neve pesada custa 4 quadrados de movimento. Neve pesada acompanhada de ventos fortes ou severos pode resultar em acúmulo de neve de 1d4 × 1,5 metros de profundidade, especialmente em objetos e em torno de objetos suficientemente grandes o suficiente para desviar o vento – por exemplo, uma parede reforçada ou um grande campo de força. Há uma chance de 10% de a que neve pesada seja acompanhada por relâmpagos (veja Tempestades de Relâmpagos na página 399).

Outras Precipitações

Existem outras formas de precipitação, como chuva congelante, granizo e aguaneve. Estes geralmente funcionam como chuva ao cair, mas, a critério do MJ, também podem ter efeitos sobre o movimento semelhante à neve, uma vez que se acumulam no chão.

Tempestades

Os efeitos combinados da precipitação (ou areia) e do vento que acompanham as tempestades reduzem a visibilidade em três quartos, impondo –8 de penalidade em testes de Percepção. Tempestades tornam difícil mirar com armas à distância, impondo –2 de penalidade em jogadas de ataque e armas à distância arcaicas não podem ser disparadas. Tempestades extinguem automaticamente as chamas desprotegidas. Tempestades geralmente surgem em três tipos: areia, neve ou de relâmpagos.

Tempestade de Areia

Estas tempestades no deserto diferem das outras tempestades por não terem precipitação. Em vez disso, uma tempestade de areia sopra pequenos grãos de areia que obscurecem a visão,

apagam chamas desprotegidas e podem até apagar chamas protegidas (50% de chance). A maioria das tempestades de areia é acompanhada por ventos severos e deixa para trás um depósito de 1d6 x 2,5 centímetros de areia. Existe uma chance de 10% para uma tempestade de poeira ser acompanhada por um vendaval (veja a Tabela 11–6: Efeitos do Vento na página 400); esta tempestade de areia maior causa 1d3 de dano não-letal por rodada a qualquer pessoa apanhada ao ar livre sem abrigo e também pode representar um perigo de asfixia (veja Sufocamento e Afogamento na página 405). Uma tempestade de areia maior deixa 2d3–1 x 30 centímetros de areia fina no chão.

Tempestade de Neve

Além do vento e das precipitações comuns a outros tipos de tempestades, uma tempestade de neve deixa 1d6 x 2,5 centímetros de neve no chão depois no chão.

Tempestade de Relâmpagos

Além de vento e precipitação, uma tempestade de relâmpagos é acompanhada por raios que podem representar um perigo para os personagens que não possuírem abrigo apropriado (especialmente aqueles em armadura metálica). Como regra geral, assuma que um raio por minuto por um período de 1 hora cai no centro da tempestade (o MJ rola para acertar). Cada raio causa entre 4d8 e 10d8 de dano de eletricidade. Uma em 10 tempestades de relâmpagos é acompanhada por um tornado.

Tempestades Poderosas

Ventos muito fortes e precipitação torrencial reduzem a visibilidade a zero, tornando testes de Percepção e todos os ataques de armas à distância impossíveis. Tempestades poderosas são divididas nos seguintes tipos.

- **Nevasca:** A combinação de ventos fortes, neve pesada (normalmente 1d4 x 30 centímetros) e frio extremo tornam as nevascas mortais para aqueles estão despreparados para elas.
- **Furacão:** Além de ventos muito fortes e chuvas pesadas, furacões são acompanhados por inundações. A maioria das atividades de aventura é extremamente difícil sob tais condições.
- **Tornado:** Com ventos incrivelmente rápidos, tornados podem ferir severamente e matar criaturas puxadas para dentro de seus funis.
- **Vendaval:** Embora acompanhados de pouca ou nenhuma precipitação, vendavais podem causar danos consideráveis, simplesmente através da força de seus ventos (veja Ventos abaixo).

Névoa

Seja sob a forma de uma nuvem baixa ou uma bruma que se eleva do solo, a névoa obscurece toda a visão além de 1,5 metros, incluindo visão no escuro. Criaturas a até 1,5 metros de distância têm ocultação (20% de chance de erro).

Ventos

Um vento pode criar um jato de poeira, areia ou água, alimentar um grande incêndio, arrastar um meio de transporte atmosférico e afastar gases ou vapores. Se poderoso o suficiente, ele pode até mesmo interferir em alguns ataques à distância e derrubar personagens. Abaixo são apresentadas as forças de vento mais comuns vistas em mundos habitáveis.

Vento Fraco

Uma brisa suave, com pouco ou nenhum efeito em jogo.

Vento Moderado
Um vento constante que muitas vezes extingue chamas pequenas e desprotegidas.

Vento Forte
Rajadas que automaticamente apagam chamas desprotegidas. Tais rajadas impõem –2 de penalidade em jogadas de ataque de armas à distância que não sejam de energia.

Vento Severo
Jogadas de ataque de armas que não sejam de energia sofrem –4 de penalidade.

Vendaval
Poderoso o suficiente para derrubar galhos, se não árvores inteiras. Jogadas de ataque de armas à distância que não sejam de energia sofrem –4 de penalidade, enquanto os ataques com armas à distância arcaicas são impossíveis. Testes de Percepção baseados em som sofrem –8 de penalidade devido ao uivo do vento. Personagens Pequenos podem ser derrubados.

Furação
Jogadas de ataque de armas que não sejam de energia sofrem –8 de penalidade, enquanto ataques de armas à distância arcaicas são impossíveis. Testes de Percepção baseados em som são impossíveis: tudo que os personagens podem ouvir é o rugido do vento. Ventos com força de furacão geralmente derrubam árvores. A maioria dos personagens é derrubada devido à força destes ventos.

Tornado
Todas as chamas são apagadas. Todos os ataques de armas à distância que não sejam de energia são impossíveis, assim como testes de Percepção baseados em som. Uma criatura próxima a um tornado que falhe em um teste de Força CD 15 é sugada na direção do tornado. Todas as criaturas que entrarem em contato de fato com o funil de nuvens são pegas e giram em torno de 1d10 rodadas, sofrendo 6d6 de dano concussante por rodada, antes de serem violentamente expulsas em uma direção aleatória (dano de queda, descrito abaixo, pode ser aplicado). Embora a velocidade de rotação do tornado possa ser tão grande quanto 480 km/h, o próprio funil avança a uma média de 50 km/h (aproximadamente 75 metros por rodada). Um tornado arranca árvores, destrói edifícios e causa formas similares de grande destruição.

TABELA 11-6: EFEITOS DO VENTO

FORÇA DO VENTO	VELOCIDADE DO VENTO	PENALIDADE EM ATAQUE À DISTÂNCIA*
Leve	0-16 km/h	–
Moderado	17-32 km/h	–
Forte	33-48 km/h	-2
Severo	49-80 km/h	-4
Tempestade	81-120 km/h	-4
Furacão	121-280 km/h	-8
Tornado	281-482 km/h	Impossível

*Isto se aplica apenas a armas à distância que não sejam de energia. Armas maiores, como armas de naves espaciais, ignoram esta penalidade.

REGRAS AMBIENTAIS
A seguir é apresentada uma compilação de regras apropriadas para uso em uma variedade de ambientes.

Combate Subaquático
Criaturas terrestres geralmente têm dificuldades consideráveis quando lutam na água, pois ela afeta as jogadas de ataque, dano e movimento de uma criatura (veja a página 137 para mais informações sobre a natação). Os seguintes ajustes aplicam-se sempre que um personagem estiver nadando, andando com água na altura do peito ou caminhando pelo fundo de um corpo de água.

Ataques Embaixo d'Água
A maioria dos ataques feitos sob a água sofre –2 de penalidade e causa metade do dano. Ataques que causam dano de fogo causam apenas um quarto do dano. Ataques que causam dano de eletricidade sofrem –4 de penalidade em vez de –2. Ataques corpo a corpo que causam dano perfurante causam dano total. Armas arremessadas são ineficazes debaixo d'água, mesmo quando arremessadas da terra.

Ataques de Terra Firme
Personagens nadando ou flutuando em água que estejam pelo menos na altura do peito e aqueles que estiverem totalmente imersos têm cobertura contra ataques feitos da superfície.

Conjuração Subaquática
Uma criatura que estiver fazendo testes de Constituição para prender a respiração não pode se concentrar o suficiente para conjurar magias. Algumas magias podem funcionar de forma diferente sob a água, sujeito à discrição do MJ.

Efeitos da Fumaça
Um personagem que inalar fumaça pesada deve realizar uma jogada de Fortitude por rodada que estiver dentro da fumaça (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou passa essa rodada asfixiando e tossindo. Um personagem que asfixiar por 2 rodadas consecutivas sofre 1d6 de dano não-letal. Fumaça obscurece a visão, concedendo ocultação (20% de chance de erro) aos personagens dentro dela.

Fome e Sede
Personagens podem encontrar-se sem comida ou água e sem meios para obtê-los. Em climas normais, personagens Médios precisam de pelo menos três litros de fluidos por dia para evitar a sede e cerca de meio quilo de comida decente por dia para evitar a fome; personagens pequenos precisam da metade. Em climas muito quentes, personagens precisam de duas ou três vezes mais água para evitar a sede.

Um personagem pode ficar sem água por 1 dia mais um número de horas igual a seu valor de Constituição. Após este período, o personagem deve obter sucesso em um teste de Constituição a cada hora (CD = 10 + 1 por teste prévio) ou sofre 1d6 de dano não-letal.

Um personagem pode ficar sem comer por 3 dias. Após este período, o personagem deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD = 10 + 1 por teste prévio) por dia ou sofre 1d6 de dano não-letal.

Um personagem que tenha sofrido qualquer dano devido à falta de comida ou água fica fatigado. Danos causados por sede ou fome não podem ser recuperados até que o personagem obtenha comida ou água, conforme necessário – nem mesmo magia que restaure Pontos de Vida cura esse dano.

Gravidade
Diferenças gravitacionais entre planetas têm o potencial de prejudicar personagens ou torná-los super-heróis – e, às vezes,

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ambos ao mesmo tempo. A maioria dos planetas habitáveis por humanoides tem um nível de gravidade definido como padrão, o que os torna suficientemente semelhantes para que arbitrar a diferença não seja necessário. Outros, no entanto, exigem uma consideração especial. Para planetas com gravidades que não sejam exatamente padrão, mas não se enquadrem nas categorias exatas abaixo, o MJ pode decidir assumir que os efeitos são proporcionais. Por exemplo, um planeta com metade da gravidade padrão permite aos personagens jogadores pular duas vezes mais alto, enquanto um com 1,5 vezes a gravidade padrão reduz em um terço a altura de saltos. Em todos os casos, estes efeitos duram até que os PJs se ajustem à gravidade (um processo que normalmente leva cerca de um mês vivendo sob tais condições). Veja Voo na página 259 para obter informações sobre como voar em planetas com gravidade alta ou baixa.

Gravidade Alta

Em mundos de alta gravidade, personagens ficam sobrecarregados pelo aumento do peso e suas habilidades físicas são afetadas de acordo. Em um mundo de gravidade alta, onde a gravidade é pelo menos duas vezes mais forte que a gravidade padrão, um personagem (e seus equipamentos) pesa duas vezes mais que em um mundo de gravidade padrão, mas ele tem a mesma força. Tais personagens se movem à metade da velocidade, podem saltar apenas metade da altura ou distância e podem erguer apenas metade do peso. As armas de arremesso (embora não as dos nativos) têm seus alcances cortados à metade pois caem no chão mais rapidamente. Modificações em corridas, saltos e levantamentos de peso podem ser anuladas por certas magias ou tecnologias, mas os projéteis continuam afetados. Personagens que permanecem em um ambiente de gravidade alta por longos períodos (mais de um dia) muitas vezes ficam fatigados e continuam assim até deixarem o planeta ou se acostumarem com a gravidade.

Gravidade Baixa

Mundos de baixa gravidade são libertadores para a maioria das espécies aclimatadas aos mundos de gravidade padrão. Os músculos desses personagens são muito mais eficazes do que o normal. Em um mundo de baixa gravidade, onde a gravidade não é maior do que um terço da gravidade padrão, PJs podem saltar três vezes mais alto e mais longe e levantar três vezes mais peso. (A velocidade de movimento, no entanto, permanece a mesma, pois mover-se em grandes saltos é desajeitado e difícil de controlar.) As armas arremessadas têm seus alcances triplicados.

Gravidade Extrema

Um planeta onde a gravidade é pelo menos cinco vezes mais forte que a gravidade padrão é extremamente perigoso para a maioria das criaturas. Além das limitações da alta gravidade (veja acima), uma criatura neste ambiente sofre uma quantidade de dano concussante não-letal por rodada (pelo menos 1d6, mas potencialmente mais, dependendo da intensidade da gravidade). Uma vez que um personagem sofra dano não-letal suficiente para ser reduzido a 0 Pontos de Vida, qualquer dano adicional de gravidade extrema é dano concussante letal.

Gravidade Padrão

Mundos de gravidade padrão têm gravidade aproximadamente igual à do desaparecido Golarion, que é idêntica à da Terra.

Gravidade Zero

Movimento em gravidade zero (também referido como g-zero) não é igual a voar. Movimento controlado é difícil sem alguma forma de propulsão e criaturas sem algo para empurrar geralmente acabam flutuando sem rumo. Uma criatura em um ambiente de gravidade zero não pode realizar ações de movimento para se mover sua velocidade, rastejar ou dar um passo cauteloso. Se

uma criatura estiver adjacente ou no mesmo quadrado de um objeto (incluindo uma parede, piso ou teto) ou outra criatura uma categoria de tamanho menor ou maior que ela mesma, pode usar uma ação de movimento para se empurrar contra esse objeto ou criatura, movendo-se à metade de sua velocidade em terra na direção de sua escolha (conforme apropriado); se esse objeto ou criatura é móvel, ele começa a se mover na direção oposta à mesma velocidade.

- **Mover-se em G-Zero:** Uma criatura que se move em uma determinada direção continua a se mover nessa direção à mesma velocidade no início de seu turno a cada rodada (sem realizar nenhuma ação); ela deve se mover a distância total, a menos que seja capaz de mudar seu movimento ao se segurar em um objeto ou criatura, empurrando-se em uma nova direção ou criando um impulso de algum tipo (todos os quais são considerados ações de movimento). Se uma criatura atingir um objeto sólido durante seu movimento, ela deve obter sucesso em um teste de Acrobatismo ou Atletismo CD 20 para parar seu movimento com segurança; falhar significa que a criatura adquire a condição desestabilizado (veja página 274). Se uma criatura atingir outra criatura durante seu movimento, ambas as criaturas devem realizar um teste de Acrobatismo ou Atletismo CD 20 para evitar receber a condição desestabilizada. Uma criatura ancorada a um objeto sólido (como por meio de grampos de bota disponíveis na maioria das armaduras) recebe +4 de bônus neste teste. Uma criatura desestabilizada em um ambiente de gravidade zero pode se estabilizar como uma ação de movimento que requer uma superfície para agarrar ou algum método de propulsão; alternativamente, essa criatura pode arremessar um único item que pese pelo menos 4 volumes (para criaturas Médias; 2 volumes para criaturas Pequenas) para se reorientar e remover a condição desestabilizada.

  Se possuir apoios suficientes, uma criatura com uma velocidade de escalada pode se mover à sua velocidade total ao longo de uma parede, assim como qualquer criatura que obtenha sucesso em um teste de Acrobatismo ou Atletismo CD 20. Criaturas que voam por métodos que requerem uma atmosfera, como asas ou turboélices, não podem utilizar suas velocidades de voo no vácuo; se reentrarem em uma atmosfera, podem se recuperar e se orientar em 1d4 rodadas, depois das quais podem voar normalmente. Voo mágico e os métodos de voo que fornecem seu próprio impulso, como jatos de manobras, não são afetados. Um personagem em um ambiente de gravidade zero pode levantar e transportar 10 vezes sua quantidade normal.
- **Armas:** Armas arremessadas têm seus incrementos de distância multiplicados por 10 em g-zero. Além disso, todas as armas à distância não possuem um número máximo de incrementos de alcance – seus portadores simplesmente continuam acumulando penalidades quanto mais longe o alvo estiver.

Perigos do Calor

Calor causa dano não-letal à vítima. Um personagem não pode se recuperar do dano causado por um ambiente quente até que saia do calor e esfrie.

Um personagem em condições muito quentes (acima de 32° C) deve realizar uma jogada de Fortitude a cada hora (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou sofre 1d4 de dano de fogo não-letal. Personagens vestindo roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo sofrem –4 de penalidade na jogada de resistência. Um personagem pode fazer testes de Sobrevivência para receber um bônus nesta jogada de resistência e pode aplicar este bônus a outros personagens também (veja página 149).

Em calor severo (acima de 44° C), um personagem deve realizar uma jogada de Fortitude uma vez a cada 10 minutos (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou sofre 1d4 dano de fogo não-letal. Personagens vestindo roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo sofrem –4 de penalidade em suas jogadas de resistência. Um personagem pode fazer testes de Sobrevivência para receber um bônus nesta jogada de resistência e pode aplicar este bônus a outros personagens também (veja página 149).

Calor extremo (temperatura do ar acima de 60° C, água fervente, fogo e lava) causa dano de fogo letal. Respirar o ar em calor extremo causa 1d6 de dano de fogo por minuto (sem jogada de resistência). Além disso, um personagem deve realizar uma jogada de Fortitude a cada 5 minutos (DC = 15 + 1 por jogada prévia) ou sofre 1d4 de dano de fogo letal. A critério do MJ, ambientes mais quentes podem causar mais dano.

Um personagem que sofra qualquer dano devido à exposição ao calor sofre de insolação (trate como a condição fatigado, veja página 275). Estas penalidades terminam quando o personagem recupera o dano não-letal sofrido do calor.

A água fervente causa de 1d6 a 10d6 de dano de fogo por rodada de exposição, dependendo da temperatura da água e do nível de imersão.

Efeitos da Lava

Lava ou magma causa um mínimo de 2d6 de dano de fogo por rodada de exposição, embora os casos de imersão total (como quando um personagem cai na cratera de um vulcão ativo) causem até 20d6 de dano de fogo por rodada. O dano exato é deixado a critério do MJ, com base em elementos situacionais do terreno.

Danos causados por lava continuam por 1d3 rodadas após a exposição acabar, mas este dano adicional é apenas metade do causado durante o contato real (ou seja, 1d6 ou 10d6 por rodada). Imunidade ou resistência ao fogo serve como imunidade ou resistência lava ou magma. Uma criatura imune ou resistente ao fogo ainda pode se afogar se for completamente imersa em lava (veja Sufocamento e Afogamento na página 405).

Pegando Fogo

Personagens expostos a óleo fervendo, fogueiras e incêndios mágicos não instantâneos podem acabar com suas roupas, cabelos ou equipamentos em chamas. Magias ou itens tecnológicos com efeito instantâneo normalmente não colocam fogo em um personagem, já que o calor e a chama destes surgem e desaparecem em um instante.

Um personagem em risco de pegar fogo deve obter sucesso em uma jogada de Reflexos (geralmente CD 15) ou adquire a condição queimando (veja página 277). Aqueles cujas roupas ou equipamentos pegarem fogo devem realizar uma jogada de Reflexos separado (na mesma CD) para cada item. Em uma jogada de resistência fracassada, itens inflamáveis sofrem a mesma quantidade de dano que o personagem.

Perigos do Frio

Frio e exposição causam dano não-letal à vítima. Um personagem não pode se recuperar dos danos causados por um ambiente frio até que saia do frio e se aqueça novamente.

Um personagem desprotegido em clima frio (abaixo de 4° C) deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude por hora (CD = 15 + 1 por jogada prévia) ou sofre 1d6 de dano de frio não-letal.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Um personagem pode fazer testes de Sobrevivência para receber um bônus nesta jogada de resistência e pode aplicar este bônus a outros personagens também (veja página 149).

Em condições de frio severo (abaixo de –18° C), um personagem desprotegido deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude a cada 10 minutos (DC = 15 +1 por jogada prévia) ou sofre 1d6 de dano de frio não-letal. Um personagem pode fazer testes de Sobrevivência para recebe um bônus nesta jogada de resistência e pode aplicar este bônus a outros personagens também.

Frio extremo (abaixo de –30° C) causa 1d6 de dano letal por minuto (sem jogada de resistência). Além disso, um personagem deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude (CD = 15 + 1 por jogada prévia) a cada minuto ou sofre 1d4 de dano de frio não-letal. A critério do MJ, ambientes mais frios podem causar mais dano.

Um personagem que sofrer qualquer dano devido ao frio ou à exposição é assolado por congelamento ou hipotermia (trate como fatigado). Estas penalidades terminam quando o personagem recupera o dano não-letal que sofreu do frio e da exposição.

Gelo

Superfícies congeladas contam como terreno difícil e as CDs dos testes de Acrobatismo feitos no gelo aumentam em 5. Personagens em contato prolongado com gelo podem correr o risco de sofrer danos causados por frio severo.

Privação de Sono

Um personagem que precisa dormir deve ter pelo menos 6 horas de sono todas as noites. Se não o fizer, ele deve realizar uma jogada de Fortitude (DC = 15 + 1 por jogada prévia) após cada noite em que não dormir o suficiente. A primeira falha faz com que ele fique cansado e sofra –1 de penalidade em jogadas de resistência contra efeitos que causem a condição adormecido (veja página 273). Uma segunda falha faz com que ele fique exausto e a penalidade em jogadas de resistência contra efeitos que causem a condição adormecido aumenta para –2.

Queda

Um personagem que cai sofre 1d6 de dano a cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. Um personagem que sofre dano causado por queda fica prostrado.

Se um personagem salta deliberadamente, em vez de simplesmente escorregar ou cair, o dano é o mesmo mas o primeiro 1d6 é de dano não-letal. Com um teste de Acrobatismo CD 15 bem-sucedido, o personagem evita sofrer o dano dos primeiros 3 metros caídos e converte o dano dos próximos 3 metros em dano não-letal. Por exemplo, um personagem que escorrega de uma altura de 9 metros sofre 3d6 de dano. Se o mesmo personagem saltar deliberadamente, ele sofre 1d6 de dano não-letal e 2d6 de dano letal. E se o personagem pular com um teste de Acrobatismo CD 15 bem-sucedido, ele sofre apenas 1d6 de dano não-letal e 1d6 de dano letal da distância.

O dano dos primeiros 3 metros de queda sobre uma superfície não impactante (como solo macio ou lama) é convertido em dano não-letal. Esta conversão é cumulativa com o dano reduzido por saltos deliberados e testes bem-sucedidos de Acrobatismo.

Um personagem não pode conjurar magias ou ativar um item enquanto está caindo, a menos que a queda seja maior que 150 metros ou que a magia ou item possa ser usado como reação. Conjurar *teleporte* ou uma magia similar ao cair não encerra o movimento de queda do personagem; apenas muda sua localização, o que significa que ele ainda sofre dano, mesmo que chegue sobre uma superfície sólida.

Caindo na Água

Quedas na água são tratadas de forma um pouco diferente. Se a água tiver pelo menos 3 metros de profundidade, um personagem caindo não sofre nenhum dano nos primeiros 6 metros de queda e sofre 1d3 de dano não-letal a cada incremento de 3 metros pelos próximos 6 metros de queda. Além disso, o dano causado é dano letal normal (1d6 por incremento adicional de 3 metros).

Um personagem que mergulhar deliberadamente na água não sofre dano nenhum com um teste bem-sucedido de Atletismo ou Acrobatismo CD 15, desde que a água tenha pelo menos 3 metros de profundidade a cada 9 metros de queda. A CD do teste aumenta em 5 a cada 15 metros de mergulho.

Queda e Gravidade

As regras de queda aqui apresentadas assumem gravidade padrão. Para planetas com gravidade alta ou baixa, dobre o dano ou o divida pela metade, respectivamente. Cair em gravidade extrema causa, pelo menos, o triplo do dano listado e potencialmente até mais.

Queda de Objetos

Assim como personagens sofrem dano quando caem de mais de 3 metros, eles também sofrem dano quando são atingidos por objetos caindo.

Um objeto que cai sobre um personagem causa dano com base em seu tamanho e na distância que ele caiu. A Tabela 11–7: Dano de Objetos em Queda determina a quantidade de dano causada por um objeto com base em seu tamanho. Note que isso pressupõe que o objeto é feito de material denso e pesado, como metal ou pedra. Objetos feitos de materiais mais leves podem causar até metade do dano listado, sujeito à escolha do MJ. Por exemplo, um pedregulho Enorme que atinge um personagem causa 6d6 de dano concussante, enquanto um vagão de madeira Enorme pode causar 3d6 de dano concussante. Além disso, se um objeto cair menos de 9 metros, ele causa metade do dano listado. Se um objeto cair mais de 45 metros, ele causa o dobro do dano listado. Observe que um objeto em queda sofre a mesma quantidade de dano que causa.

Soltar um objeto em uma criatura requer um ataque à distância contra sua CAC. Tais ataques geralmente têm um incremento de alcance de 6 metros. Se um objeto cair em um personagem (em vez de ser jogado), esse personagem pode tentar uma jogada de Reflexos CD 15 para sofrer metade do dano se estiver ciente do objeto. Queda de objetos que fazem parte de uma armadilha utilizam as regras de armadilha (veja página 410) em vez dessas diretrizes gerais.

Radiação

Radiação é uma ameaça muito real para aventureiros, seja a emitida pelas estrelas ou gerada por várias maravilhas tecnológicas do universo. A radiação é um efeito de veneno (veja página 415) que enfraquece a Constituição da criatura afetada e também pode infligir a criatura afetada com uma doença chamada doença de radiação. Os perigos das radiações são organizados em quatro categorias: baixa, média, alta e severa. Os efeitos destas categorias de radiação são descritos na Tabela 11–8: Níveis de Radiação.

Área de Efeito

Radiação é um veneno de emanação, o que significa que uma vítima só precisa entrar em uma área radioativa para ser afetada por ela. A radiação impregna uma área esférica que pode se estender além de objetos sólidos. Quanto mais próximo do centro de uma área radioativa, mais forte se torna o efeito da radiação. A descrição da radiação indica o nível máximo de radiação em uma área, bem como o raio para o qual este nível de radiação se aplica. A radiação continua a impregnar cada incremento posterior por uma distância igual a esse raio, com sua força diminuída em um nível por incremento. Por exemplo, uma área esférica de radiação alta com um raio de 6 metros cria uma zona de radiação média que abrange entre 6 a 12 metros do centro em todas as direções e uma zona similar de radiação baixa que que abrande entre 12 a 18 metros do centro

Curando Efeitos da Radiação

Uma criatura que deixa uma área impregnada de radiação é essencialmente curada do efeito do veneno. Acabar com a fonte de radiação ou conjurar *remover radioatividade* com sucesso tem o mesmo efeito. Como de costume para efeitos de veneno, a criatura afetada precisa de descanso para se recuperar do envenenamento por radiação. *Remover aflição* não cura uma criatura dos efeitos do envenenamento por radiação, mas *remover radioatividade* o faz.

Se uma criatura for exposta a radiação suficiente, ela pode contrair doença de radiação, que age como uma doença não contaminante. Os sintomas de doença de radiação incluem náuseas, vômitos e perda de cabelo. A doença de radiação pode ser tratada como qualquer doença, embora não possa ser curada com *remover aflição*. *Remover radioatividade* pode curar a doença de radiação.

TABELA 11–7: DANOS DE OBJETOS EM QUEDA

TAMANHO DO OBJETO	DANO
Minúsculo ou menor	1d6
Pequeno	2d6
Médio	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Imenso	8d6
Colossal	10d6

RADIAÇÃO

Tipo veneno, emanação (veja acima); **Resistência** Fortitude (veja Tabela 11–8 abaixo)

Progressão Constituição; **Frequência** 1/rodada

Efeito Em cada estado de debilitado e adiante, a vítima deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude CD 18 ou contrai a doença de radiação (veja abaixo).

Cura nenhuma

DOENÇA DA RADIAÇÃO

Tipo doença; **Resistência** Fortitude (mesma CD que o nível de radiação que causou a doença de radiação)

Progressão física; **Frequência** 1/dia

Efeito Doença de radiação não é contagiosa.

Cura 3 jogadas consecutivas

TABELA 11–8: NÍVEIS DE RADIAÇÃO

NÍVEL DE RADIAÇÃO	CD FORTITUDE
Baixa	13
Média	17
Alta	22
Severa	30

Sufocamento e Afogamento

Um personagem que não tenha ar para respirar pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao dobro de seu valor de Constituição. Se um personagem usar uma ação padrão ou ação completa, a duração restante que o personagem pode prender a respiração é reduzida em 1 rodada. Após estas rodadas terem acabado, o personagem deve realizar um teste de Constituição (DC = 10 + 1 por teste prévio) a cada rodada para continuar prendendo a respiração.

Quando o personagem falha em um destes testes de Constituição, ele começa a sufocar. Na primeira rodada, ele é reduzido a 0 Pontos de Vida e fica inconsciente e estável. Na rodada seguinte, ele não está mais estável e começa a morrer (veja página 276). Na terceira rodada, ele sufoca e morre.

Um personagem inconsciente deve começar a fazer testes de Constituição imediatamente após perder o fornecimento de ar (ou ao ficar inconsciente, se o personagem estava consciente quando seu ar foi cortado). Assim que falhar em um destes testes, ele imediatamente cai para 0 Pontos de Vida e fica morrendo (veja página 276). Na rodada seguinte, ele sufoca e morre.

ASSENTAMENTOS

Qualquer lugar onde a vida senciente se reúne, mora e trabalha regularmente é chamado de assentamento e eles são tão variados como os tipos de formas de vida que os ocupam. A seguir é apresentada uma forma simplificada de se referir a assentamentos no Starfinder RPG – blocos de estatísticas que listam rapidamente os dados vitais de um assentamento.

Para lugares habitados particularmente grandes, vários blocos de estatística de assentamento podem ser utilizados para representar distritos ou bairros distintos. MJs devem se sentir livres para adicionar novas qualidades para criar os assentamentos que desejarem.

Blocos de Estatísticas de Assentamento

Um bloco de estatísticas de assentamento geralmente começa com uma breve descrição, frequentemente dizendo onde ele está localizado. Um bloco de estatísticas de assentamento é organizado da seguinte forma.

- **Nome:** O nome do assentamento é apresentado primeiro.
- **Tendência e Tipo:** A tendência de um assentamento é a tendência geral de seus cidadãos e governo, embora indivíduos que nele habitam ainda possam ser de qualquer tendência. O tipo de assentamento é um termo que geralmente classifica o assentamento, como "estação espacial" ou "entreposto comercial."
- **População:** Este número representa a população média do assentamento; o número exato é flexível. Além disso, a repartição da mistura racial do assentamento está listada entre parênteses após a população.
- **Governo:** Este verbete lista como o assentamento é regido e governado.
- **Qualidades:** Este verbete lista as qualidades incomuns que tornam o assentamento único.
- **Nível Máximo de Item:** Itens desse nível ou inferior geralmente estão disponíveis para compra neste assentamento. O nível máximo de item nem sempre é diretamente relacionado ao tamanho do assentamento, pois mesmo uma pequena cidade pode abrigar um mercado negro ou engenheiros talentosos.

Exemplos de Governos de Assentamentos

A seguir são apresentadas apenas algumas das formas como um assentamento pode ser governado.

- **Anarquia:** A falta de governo ou leis estruturadas leva a um assentamento onde quase tudo acontece.
- **Autocracia:** Um único indivíduo tem controle total sobre a comunidade.
- **Conselho:** Um grupo de conselheiros, às vezes eleito, às vezes autonomeado, lidera o assentamento.
- **Magocracia:** Um indivíduo ou grupo com poder mágico potente influencia os cidadãos.
- **Militarismo:** Uma força militar controla o assentamento, seja um assentamento regular que esteja sob lei marcial ou uma base construída para abrigar soldados.
- **Oligarquia:** O assentamento é regido por um pequeno grupo ou classe particular de cidadão.
- **Plutocracia:** Os indivíduos mais ricos e influentes governam o assentamento, muitas vezes enquanto os pobres são ridicularizados.
- **Sindicato Secreto:** Um grupo não oficial ou ilegal controla o assentamento, muitas vezes por trás dos bastidores, enquanto um testa de ferro aparenta ter controle nominal
- **Utopia:** O assentamento foi fundado em um conjunto particular de ideais elevados e todos os membros da comunidade costumam ter voz em seu governo.

Exemplos de Qualidades de Assentamento

A seguir são apresentadas apenas algumas das qualidades possíveis que um assentamento pode ter.

- **Acadêmico:** Muitas vezes, é mais fácil fazer pesquisas neste assentamento, que abriga uma grande escola, centro de pesquisa ou amplo repositório de conhecimento.
- **Burocrático:** O assentamento é um assustador, confuso e frustrante labirinto de burocracia e papelada oficial.
- **Centro Financeiro:** Este assentamento é o lar de grandes bancos, casas comerciais, trocas de câmbio e outras poderosas organizações financeiras e mercantis.
- **Cultural:** O assentamento é conhecido por ser um lugar onde a arte prospera, como uma comunidade de atores e músicos.
- **Devoto:** O assentamento é devotado a uma divindade (que deve ser da mesma tendência que a comunidade) ou segue um credo religioso.
- **Insular:** O assentamento é isolado, talvez fisicamente. Seus cidadãos são ferozmente leais uns aos outros, com frequência tornando difícil descobrir segredos sobre eles.
- **Notório:** O assentamento tem uma reputação (merecida ou não) de ser um antro de iniquidade. Costuma ser mais fácil adquirir bens e serviços ilegais.
- **Poluído:** A indústria mágica ou de alta tecnologia do assentamento encheu o solo e o céu com uma poluição nociva.
- **Tecnologicamente Avançado:** O assentamento produz e utiliza um nível de tecnologia que não é amplamente visto em outro lugar.
- **Tecnologicamente Padrão:** O nível de tecnologia utilizado pelo assentamento é semelhante ao encontrado na maioria dos outros assentamentos.
- **Tecnologicamente Subdesenvolvido:** A tecnologia utilizada pelo assentamento é menos avançada do que a encontrada em outros lugares.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Exemplos de Assentamentos

Dois exemplos de assentamentos que existem dentro dos Mundos do Pacto são apresentados abaixo.

01

Outrora uma estação espacial movimentada orbitando Aballon, 01 foi construída pelos anacites nativos logo após a Lacuna, a fim de facilitar o comércio com formas de vida de outros mundos. Hoje em dia, a maioria dos principais portos comerciais de Aballon tem distritos que atendem a formas de vida orgânicas, bem como geradores de atmosfera localizada porém 01 poderia continuar sendo um centro comercial vital se não tivesse sido infectada com um vírus peculiar. O vírus, denominado Sub-rotina Burocrática, parece feito para tornar as máquinas incrivelmente ineficazes e desejosas de camadas elaboradas de hierarquia e ritual. Embora o tráfego para 01 tenha diminuído rapidamente como resultado de uma quarentena completa para organismos mecânicos, o governo de Aballon continua a deixar a estação existir devido às descobertas estranhas que saem de seus laboratórios e alguns comerciantes corajosos de outros mundos ainda vêm comprar sua tecnologia avançada.

01

ON estação espacial
População 26.013 (33% androides, 32% humanos, 35% outros)
Governo oligarquia
Qualidades burocrático, tecnologicamente avançado
Nível Máximo de Item 16°

Estuar

Localizada na borda da cobertura de gelo do sul de Akiton, esta pequena cidade foi fundada para coletar água do degelo e vendê-la para os moradores do deserto do planeta. Estuar não tem aplicação de lei digna de nota, por isso também atrai uma grande variedade de negociações secretas.

ESTUAR

CN entreposto comercial
População 2.340 (48% humanos, 19% ysoki, 33% outros)
Governo sindicato secreto
Qualidades notório, tecnologicamente padrão
Nível Máximo de Item 4°

Tecnologia do Assentamento

A maioria das áreas urbanas são centros de comércio e entretenimento movimentados com bastante atividade. As comodidades da vida nas cidades geralmente são possíveis pela tecnologia, seja por dispositivos de ponta ou modelos mais antigos que mal funcionam. A tecnologia é utilizada em quase tudo, desde sistemas de segurança avançados até placas e máquinas de venda automática simples. A maioria das tecnologias encontradas nos assentamentos pode ser dividida nas quatro categorias a seguir.

Civil

Tecnologia civil inclui qualquer coisa instalada por um governo para fazer parte da infraestrutura de uma área. Iluminação e transportes públicos, drones de entrega de correio, varredores de rua automatizados e similares compõem esta categoria de tecnologia. Como um grande número de pessoas geralmente depende dos serviços oferecidos por este tipo de tecnologia, ele é frequentemente melhor protegido. A CD para desativar ou invadir uma peça padrão de tecnologia civil com as perícias Computação ou Engenharia é 23.

Comercial

Tecnologia comercial é muitas vezes produzida em massa e é utilizada por cidadãos particulares e pela maioria das empresas. Esta categoria inclui dispositivos de comunicação pessoal, consoles de jogos, a maioria das câmeras de segurança, controles eletrônicos de portas e muito mais. A CD para desativar ou invadir uma peça padrão de tecnologia comercial com as perícias Computação ou Engenharia é 18.

Restrita

Seja propriedade dos militares ou de uma corporação massiva, a tecnologia restrita é uma das mais avançadas e difíceis de hackear. Esta categoria inclui servidores privados, protótipos de armas, sistemas de segurança, alarmes avançados e muito mais. A CD para desativar ou invadir uma peça padrão de tecnologia restrita com as perícias Computação ou Engenharia é 30.

Personalizada

A onipresença da tecnologia anda de mãos dadas com a habilidade de ajustar e alterar essa tecnologia. Engenheiros criam readaptações personalizadas para veículos e hackers alteram dispositivos de comunicação pessoal para fazer coisas que os criadores originais nunca pretenderam. Tecnologia personalizada pode ser qualquer peça de tecnologia descrita acima, mas com inúmeras modificações que tornam hackeá-la ou desativá-la muito mais difícil. A CD para desativar ou invadir uma peça de tecnologia personalizada com as perícias Computação ou Engenharia varia, mas pode chegar a 40.

ESTRUTURAS

As regras a seguir cobrem as características básicas que podem ser encontradas em estruturas.

Iluminação

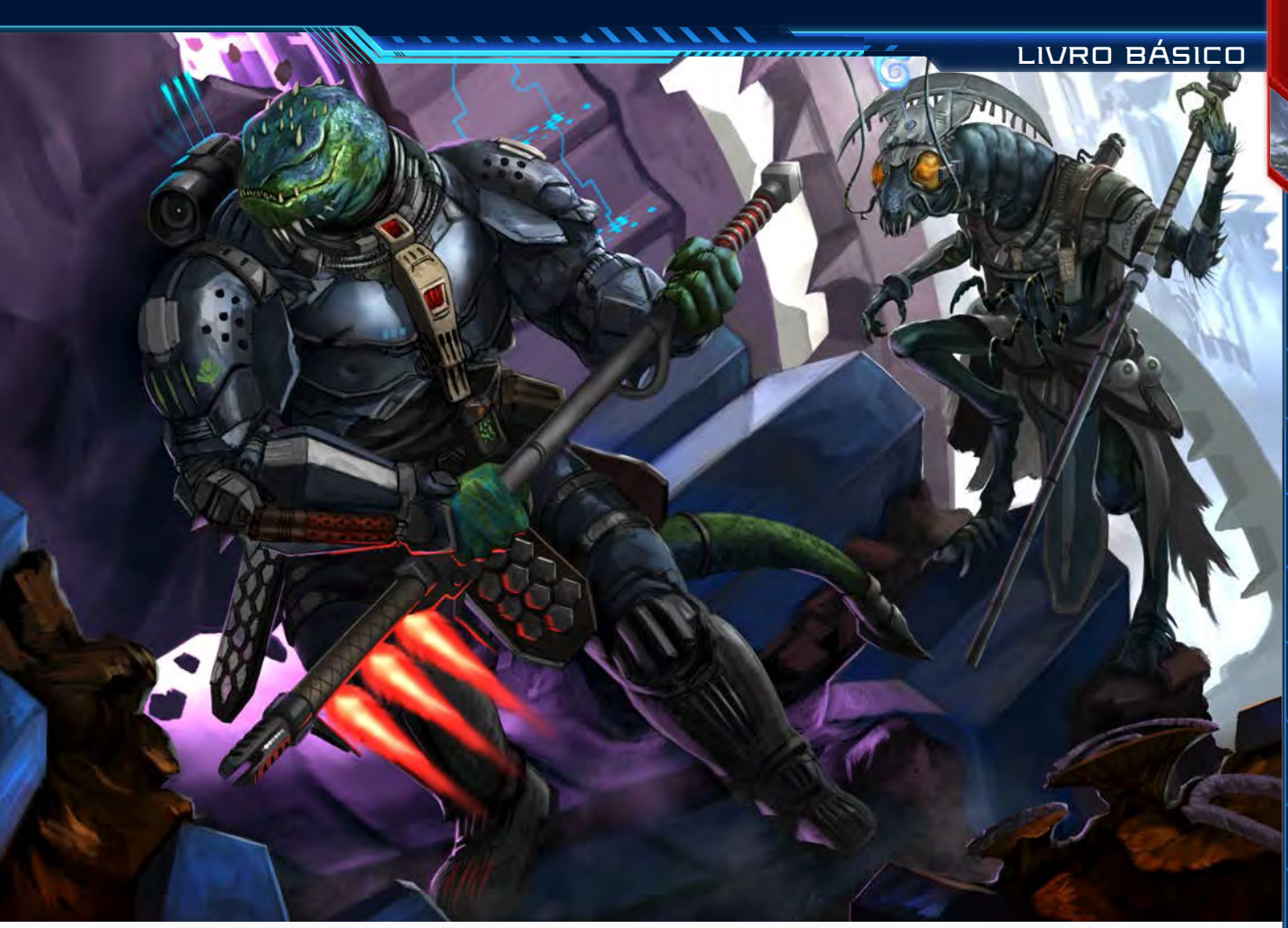
A maioria das estruturas fabricadas tem alguma forma de iluminação integrada nos tetos ou paredes. Esta iluminação fornece luz suficiente para que os habitantes vejam e muitas vezes são controlados por meio de um simples interruptor, tela de toque ou dispositivo vocal. A iluminação geralmente pode ser ligada e desligada de sala a sala, embora às vezes a iluminação de uma estrutura possa ser desativada através de um interruptor central no disjuntor (geralmente localizado em algum tipo de sala de controle ou área de serviço). Um ponto de iluminação fabricado típico tem CD 18 para quebrar, dureza 3 e 10 Pontos de Vida (veja a página 408 para regras sobre quebrar objetos).

Cavernas naturais e estruturas construídas por e para criaturas com visão no escuro muitas vezes não possuem iluminação artificial. Personagens sem visão no escuro devem trazer sua própria fonte de luz para andar nestes locais.

Paredes

Paredes de estruturas variam drasticamente de aparência, que vão desde pedra sólida natural não trabalhada até cascos blindados de naves (embora existam paredes mais estranhas). Embora geralmente sejam incrivelmente difíceis de quebrar ou atravessar, costumam ser fáceis de escalar. A Tabela 11–9: Paredes contém informações sobre os tipos mais comuns de paredes encontradas nas estruturas.

- **Paredes de Aço:** Estas paredes são comumente utilizadas em estruturas importantes, como cofres ou quartéis militares mais antigos.



- **Paredes de Concreto:** Estas paredes geralmente têm pelo menos 30 centímetros de espessura. Paredes de concreto abafam todos os barulhos, exceto os mais altos.
- **Paredes de Madeira:** Paredes de madeira geralmente existem como adições recentes a estruturas preexistentes, utilizadas para criar currais para animais, compartimentos de armazenagem e estruturas temporárias ou apenas para fazer várias salas menores em uma maior.
- **Paredes de Naves Espaciais:** Sejam as paredes internas ou o casco que forma o exterior da nave, estas paredes estão entre as mais fortes. Embora sejam mais comumente utilizadas na construção de naves espaciais, também são comuns em estruturas planetárias de alta tecnologia, como estações de pesquisa e instalações militares.
- **Paredes de Pedra Não Trabalhadas:** Paredes talhadas geralmente surgem quando uma câmara ou passagem é escavada em pedra sólida. Pedra não trabalhada é desigual e raramente plana. A superfície áspera de paredes de pedra frequentemente fornece bordas minúsculas onde fungos crescem e fissuras onde vivem morcegos, cobras subterrâneas e vermes.

Portas

Portas em estruturas são muito mais do que meras entradas e saídas. Elas podem até ser encontros por si mesmas. Portas vêm em vários tipos. Consulte a Tabela 11–10: Portas para informações sobre tipos comuns de portas.

- **Quebrando Portas:** As portas da estrutura podem estar trancadas, presas, reforçadas, barradas, seladas artificialmente ou às vezes apenas emperradas. Todos, exceto os personagens mais fracos, podem eventualmente atravessar uma porta com uma arma grande, como um martelo de assalto ou outra ferramenta pesada.

  Tentativas de cortar uma porta com uma arma de corte ou concussante utilizam a dureza e os Pontos de Vida dados na Tabela 11–10: Portas. Ao atribuir uma CD a uma tentativa de derrubar uma porta, utilize as seguintes diretrizes.

  CD 10 ou Menor: Uma porta que quase qualquer um pode abrir.

  CD 11–15: Uma porta que uma pessoa forte poderia romper com uma tentativa e que uma pessoa comum levaria uma ou duas tentativas.

  CD 16–20: Uma porta que quase qualquer um poderia quebrar se tiver tempo suficiente.

  CD 21–25: Uma porta que apenas uma pessoa muito forte tem alguma esperança de quebrar, e provavelmente não na primeira tentativa.

  CD 26 ou Maior: Uma porta que apenas uma pessoa excepcionalmente forte tem alguma esperança de quebrar.
- **Fechaduras:** Portas de estruturas frequentemente estão trancadas e, portanto, exigem a perícia Engenharia (ou outros meios) para transpô-la. Fechaduras geralmente são embutidas na porta, na borda do lado oposto das dobradiças ou bem no meio. Fechaduras embutidas (que geralmente são eletrônicas) controlam uma barra de ferro que sai da porta e entra na parede de sua armação ou então uma barra de ferro deslizante ou de madeira pesada que fica atrás da porta inteira. Em contrapartida, os cadeados não são incorporados, mas geralmente correm através de dois anéis: um na porta e o outro na parede. Fechaduras mais complexas, como travas combinadas e travas de quebra-cabeça, geralmente são incorporados na própria porta. Uma porta especial pode ter uma trava que precise de uma assinatura biométrica ou que exija que os símbolos certos sejam pressionados em um teclado na sequência correta para

TABELA 11-9: PAREDES

TIPO DE PAREDE	ESPESSURA TÍPICA	CD PARA QUEBRAR	DUREZA	PONTOS DE VIDA*	CD PARA ESCALAR
Aço	7,5 cm	30	20	90	25
Casco de Nave Espacial	12,5 cm	55	35	2.400	25
Concreto	0,9 m	45	15	540	25
Interior de Nave Especial	0,9 m	45	30	1.440	20
Madeira	15 cm	20	5	60	21
Plástico	12,5 cm	25	8	75	28
Pedra não trabalhada	1,5 m	65	15	900	15

*A cada seção quadrada de 3 metros de lado.

TABELA 11-10: PORTAS

TIPO DE PORTA	ESPESSURA TÍPICA	DUREZA	PONTOS DE VIDA	CD PARA QUEBRAR	
				EMPERRADA	TRANCADA
Madeira	4 cm	5	15	16	18
Plástico	5 cm	8	30	22	24
Pedra	10 cm	15	60	28	28
Aço	5 cm	20	60	28	28
Porta hermética	10 cm	35	160	40	40
Fechadura	–	20	30	–	–

TABELA 11-11: DUREZA E PONTOS DE VIDA DE MATERIAIS

MATERIAL	DUREZA	PONTOS DE VIDA
Vidro	1	1
Tecido, papel ou corda	0	2
Gelo	0	3
Couro ou pele	3	5
Madeira	5	10
Plástico	8	15
Cerâmica	10	10
Alumínio transparente	10	15
Pedra ou concreto	15	15
Ferro ou aço	20	30
Liga de adamante	30	40
Nanocarbono	35	60
Placa de policarbonato	45	60
Adamante puro	50	80

abrir a porta. Como essas fechaduras sem chave são maiores e mais complexas, elas geralmente são encontradas apenas em portas resistentes (portas de madeira maciça, pedra ou aço).

A CD de testes de Computação para hackear um sistema eletrônico que controla uma porta ou o teste de Engenharia para abrir uma fechadura (seja ela mecânica ou eletrônica) geralmente variam de 20 a 40, embora fechaduras com CDs inferiores ou superiores possam existir. Uma porta pode ter mais de uma fechadura, cada uma das quais deve ser desbloqueada separadamente.

Quebrar uma fechadura às vezes é mais rápido do que quebrar a porta inteira. Se um PJ quiser atacar uma fechadura com uma arma, trate uma fechadura típica como tendo dureza 20 e 30 Pontos de Vida. Uma fechadura só pode ser quebrada se puder ser atacada separadamente da porta, o que significa que uma fechadura embutida é imune a este tipo de tratamento. Em uma estrutura ocupada, cada porta trancada deve ter uma chave em algum lugar.

MATERIAIS

Enquanto materiais como vidro e madeira são comumente encontrados em assentamentos terrestres, algumas substâncias são um pouco mais incomuns. Uma lista da dureza e Pontos de Vida de substâncias usadas frequentemente pode ser encontrada na Tabela 11-11: Dureza e Pontos de Vida de Materiais.

- **Liga de Adamante e Adamante Puro:** Adamante é um metal valioso extraído de asteroides e planetas em toda a galáxia. Às vezes, é combinado com outros metais (como ferro ou aço) para formar ligas muito duráveis; uma dessas liga é conhecida como glaucita. Os objetos feitos de adamante puro são incrivelmente valiosos, pois são difíceis de destruir.
- **Nanocarbono:** Composto por átomos de carbono unidos para formar nanoestruturas cilíndricas microscópicas, o nanocarbono possui propriedades que o tornam benéfico em vários campos. Nanocarbono pode ser encontrado em tudo, de eletrônicos a têxteis.
- **Placa de Policarbonato:** Fácil de moldar, mas extremamente resistente, a placa de policarbonato é construída a partir de um polímero que é moldado a temperaturas extremamente elevadas. Uma forma mais forte de plástico, a placa de policarbonato também pode ser transparente, tornando-a uma boa escolha para janelas de naves espaciais militares.
- **Alumínio Transparente:** Este composto é feito de alumínio, oxigênio e nitrogênio. Mais robusto que vidro, mas ainda transparente, este material é comumente utilizado em janelas de naves e estações espaciais.

QUEBRANDO OBJETOS

Ao tentar quebrar um objeto, você tem duas opções: atacá-lo com uma arma ou destruí-lo com força bruta.

Atacando um Objeto

Utilizar uma arma para atacar a arma um inimigo ou um objeto acessível no corpo do adversário é realizado com a manobra de combate fender (veja página 246). Atacar um objeto desapossado é similar, exceto que esta jogada de ataque é oposta pela Classe de Armadura do objeto.

- **Classe de Armadura:** Objetos desapossados são mais fáceis de atingir do que criaturas, porque geralmente não se movem, mas muitos são resistentes o suficiente para ignorar parte do dano de cada golpe. A Classe de Armadura de um objeto é igual a 10 + um modificador devido a seu tamanho (veja Tabela 11–12: Tamanho e Classe de Armadura de Objetos) + seu modificador de Destreza. Um objeto inanimado não apenas possui Destreza 0 (–5 de modificador), como também sofre –2 de penalidade adicional na CA. Além disso, se uma criatura usar uma ação completa para mirar um golpe, ela atinge automaticamente com uma arma branca e recebe +5 de bônus em jogadas de ataque com uma arma à distância.
- **Dureza:** Todo objeto tem dureza – um número que representa o quão bem ele resiste a dano. Cada vez que um objeto é danificado, sua dureza é subtraída do dano. Apenas o dano que exceder sua dureza é deduzido dos Pontos de Vida do objeto. Em média, um equipamento resistente (como uma arma ou armadura) tem uma dureza igual a 5 + 2 × seu nível de item. Qualquer outro equipamento tem uma dureza igual a 5 + seu nível de item.
- **Pontos de Vida:** O total de Pontos de Vida de um objeto depende de seu nível de item e é modificado por critérios adicionais. Em média, uma equipamento resistente (como uma arma ou armadura) tem um número de Pontos de Vida igual a 15 + 3 × seu nível de item. Qualquer outro equipamento tem um número de Pontos de Vida iguais a 5 + seu nível de item. Qualquer item de nível 15 ou superior recebe 30 Pontos de Vida extras. Objetos muito grandes podem ter Pontos de Vida totais separados para seções diferentes. Objetos não possuem Pontos de Estamina.

  Objetos Danificados: Um objeto danificado permanece funcional (embora tenha a condição quebrado; veja página 276) até que seus Pontos de Vida sejam reduzidos a 0, momento em que é destruído. Objetos danificados (mas não destruídos) podem ser consertados com a perícia Engenharia ou algumas magias.

  Armas Ineficazes: Certas armas não podem efetivamente causar dano em determinados objetos. A maioria das armas brancas de nível baixo têm pouco efeito em paredes e portas de metal. Contudo, certos equipamentos são projetados para cortar metal.

  Imunidades: Objetos são imunes a dano não-letal e a acertos críticos.

  Vulnerabilidade a Determinados Ataques: Certos ataques são especialmente fortes contra alguns objetos. Nesses casos, os ataques causam dano normal e podem ignorar a dureza do objeto.
- **Jogadas de Resistência:** Efeitos que causam dano geralmente danificam objetos desapossados normalmente, mas não prejudicam objetos segurados ou apossados, a menos que o efeito indique especificamente o contrário. Efeitos que fazem algo além de causar dano afetam objetos apenas se suas descrições especificamente disserem (comum apenas em magias) ou notarem "(objeto)" na descrição da jogada de resistência do efeito. O bônus de jogada de resistência total de um objeto para Fortitude, Reflexos e Vontade é igual ao nível do item ou do nível de conjurador do objeto. Um objeto segurado ou sendo usado utiliza o bônus de jogada de resistência da criatura que o carrega se esse bônus for melhor que seu próprio bônus de jogada de resistência. Itens com nível de conjurador ou nível de item igual a 0 não recebem jogadas de resistência quando desapossados.

Destruindo Objetos Usando Força

Quando um personagem tenta destruir um determinado objeto usando força repentina ao invés de causar dano, ele faz um teste de Força (em vez de fazer jogadas de ataque e dano, como com a manobra de combate fender) para determinar se consegue. Como a dureza não afeta a CD de quebrar um objeto, este valor depende mais da construção do item em questão do que de que material o objeto é feito. Consulte a Tabela 11–13: CDs para Quebrar Objetos para uma lista de CDs comuns.

Se um objeto perdeu metade ou mais de seus Pontos de Vida, o objeto adquire a condição quebrado (veja página 276) e a CD para quebrar é reduzida em 2.

Criaturas maiores e menores possuem bônus e penalidades em testes de Força para quebrar objetos da seguinte maneira: Minúsculo –16, Diminuto –12, Miúdo –8, Pequeno –4, Grande +4, Enorme +8, Imenso +12, Colossal +16.

TABELA 11–12: TAMANHO E CLASSE DE ARMADURA DE OBJETOS

TAMANHO	MODIFICADOR DE CA
Colossal	–8
Imenso	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Médio	+0
Pequeno	+1
Miúdo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

TABELA 11–13: CDS PARA QUEBRAR OBJETOS

TAREFA	CD DE FORÇA
Quebrar uma porta de madeira	16
Partir cordas	20
Partir algemas de aço	25
Quebrar portas de aço	28
Dobrar barras de nanocarbono	35

ARMADILHAS

Antigas ruínas alienígenas e escritórios corporativos são igualmente cheios de armadilhas e mecanismos de defesa destinados a proteger mercadorias, pessoal e informações valiosas. Além disso, aventureiros às vezes encontram situações que, apesar de não serem intencionalmente preparadas como armadilhas, são tão perigosas quanto – um conduíte de energia desencapado em uma nave danificada pode ser mortal para aqueles que não são cuidadosos, assim como uma placa de gravidade desajustada pode jogar incautos em uma parede a altas velocidades. Independente de tais perigos serem intencionais, acidentais ou simplesmente situacionais, todos são representados utilizando o mesmo conjunto de regras.

DETECTAR UMA ARMADILHA

Um personagem pode procurar armadilhas utilizando a tarefa procurar da perícia Percepção. Compare o resultado do teste de Percepção do personagem com a CD de Percepção da armadilha. Em um sucesso, o personagem detecta a armadilha.

ACIONAR UMA ARMADILHA

Todas as armadilhas têm um acionamento definido. Se os personagens não conseguirem localizar uma armadilha enquanto exploram uma área, a armadilha pode ser acionada por uma parte normal da viagem, como pisar na placa do chão ou passar por um sensor mágico. Em vez disso, algumas armadilhas têm acionamentos de toque. Estas armadilhas se acionam apenas quando um personagem deliberadamente executa uma ação que manipula diretamente o ambiente – abrindo uma porta ou puxando uma corrente, por exemplo.

DESATIVAR UMA ARMADILHA

Os personagens podem tentar desativar armadilhas analógicas e tecnológicas com a perícia Engenharia, armadilhas mágicas com a perícia Misticismo e a maioria das armadilhas híbridas com qualquer das duas perícias. Algumas armadilhas requerem outras perícias para desativar – por exemplo, se uma armadilha é controlada pelo módulo de controle de um sistema de computador, os personagens devem utilizar a perícia Computação para hackear o módulo de controle e evitar que o computador acione a armadilha. Para algumas armadilhas, mais de uma perícia pode ser utilizada para desativá-las; muitas vezes, estes testes de perícia têm CDs e resultados diferentes (o que pode não desativar completamente a armadilha). Outras armadilhas requerem múltiplos testes de perícia para desativar completamente. As perícias necessárias para desativar uma armadilha (e o método de desativação) são listadas no bloco de estatísticas da armadilha.

Um personagem deve primeiro detectar uma armadilha para tentar desativá-la, pois somente através da observação de detalhes particulares da armadilha ele é capaz de saber as contramedidas apropriadas. Mesmo que uma armadilha já tenha sido acionada, os personagens ainda podem tentar desativá-la. Algumas armadilhas já não apresentam perigo após serem acionadas, mas os PJs podem parar os efeitos contínuos da armadilha, se existirem. Outras armadilhas podem não ter efeitos contínuos, mas reiniciam depois de um período de tempo; os personagens ainda podem tentar desativar a armadilha durante esse período.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

Personagens ganham pontos de experiência (XP) por superar uma armadilha, quer desativem, detectem e depois evitem, ou simplesmente sofram seus efeitos. O XP para uma armadilha é igual ao XP para um monstro do mesmo ND (veja a Tabela 11–3: Recompensas em Pontos de Experiência na página 390).

ELEMENTOS DE UMA ARMADILHA

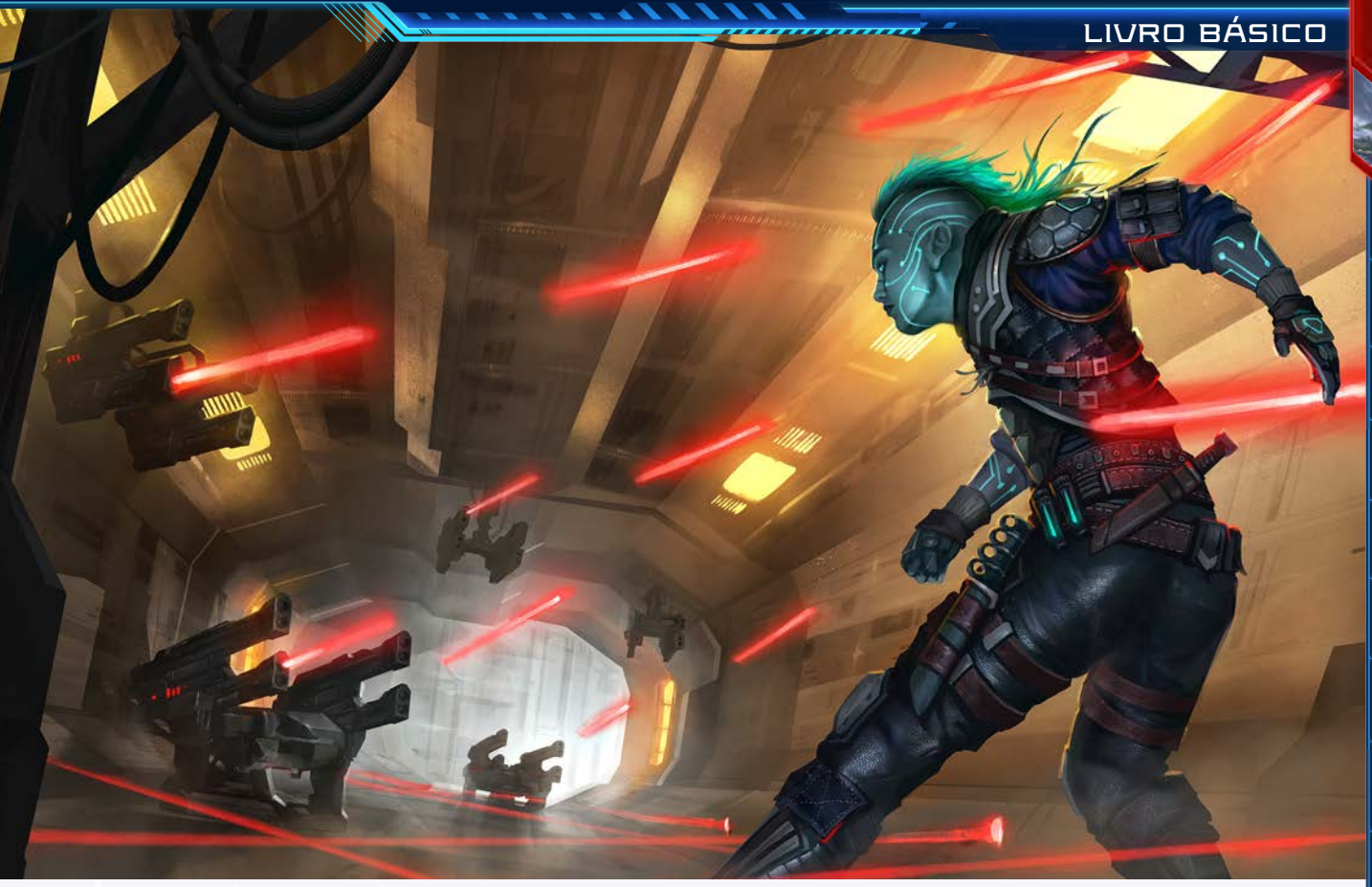
Armadilhas são apresentadas em blocos de estatísticas com as seguintes informações; seções marcadas como "opcional" aparecem somente se relevantes.

- **Nome e ND:** Isto mostra o nome e o ND da armadilha.
- **XP:** Isto indica a quantidade de XP recebido para superar a armadilha.
- **Tipo:** Uma armadilha pode ser analógica, mágica, tecnológica ou híbrida de mágica e tecnológica. Armadilhas analógicas não utilizam nenhuma tecnologia avançada ou fontes de energia elétrica. Armadilhas mágicas acumulam energia mística para produzir efeitos incomuns. Armadilhas tecnológicas usam computadores para utilizar outras máquinas e armamentos eletrônicos contra suas vítimas. Armadilhas híbridas combinam magia e tecnologia.
- **Percepção:** Esta é a CD para encontrar a armadilha utilizando Percepção.
- **Desativar:** Esta é a CD para desativar a armadilha utilizando a(s) perícia(s) listada(s).
- **Acionamento:** O acionamento de uma armadilha determina a forma como ela é acionada. Salvo indicação do contrário, criaturas menores do que Miúdas normalmente não acionam armadilhas. Existem várias maneiras de acionar uma armadilha.

  Localização: Um acionamento de localização dispara quando uma criatura entra em uma área específica.

  Proximidade: Um acionamento de proximidade ativa quando uma criatura se aproxima a uma determinada distância da armadilha. Acionamentos de proximidade podem detectar criaturas através de vários métodos (como observado entre parênteses). Por exemplo, um acionamento de proximidade (visual) dispara se ele puder ver o alvo, um acionamento de proximidade (auditivo) ativa se ocorrer ruído suficiente e um acionamento de proximidade (térmico) detecta o calor do corpo das criaturas.

  Tocar: Um acionamento de toque dispara quando uma criatura toca ou tenta utilizar um item com a armadilha (como um console de computador).
- **Iniciativa (Opcional):** Algumas armadilhas rolam iniciativa para determinar quando ativam em uma rodada de combate.
- **Duração (Opcional):** Se uma armadilha tiver uma duração maior do que instantânea, isso é indicado aqui. Essa armadilha continua a produzir seu efeito por várias rodadas em sua contagem de iniciativa.
- **Reajuste:** Isto lista a quantidade de tempo que leva para uma armadilha ficar pronta para ser acionada novamente; um reajuste imediato não leva tempo, o que significa que a armadilha pode ser acionada toda rodada. Algumas armadilhas têm um reajuste manual, o que significa que alguém deve reajustar a armadilha manualmente. Uma armadilha com uma seção de reajuste de "nenhum" é uma armadilha de uso único. Mesmo que uma armadilha seja reajustada, o grupo só recebe XP por superá-la uma vez. PJs podem tentar desativar uma armadilha durante seu período de reajuste com um risco muito menor que o normal, já que não há perigo de acionar a armadilha; eles podem até mesmo escolher 20 (veja página 133), desde que possam terminar as ações de escolher 20 antes da armadilha se reajustar!
- **Transpor (Opcional):** Algumas armadilhas têm um mecanismo de transposição que permite que o criador da armadilha ou outros usuários desarmem temporariamente a armadilha. Isto pode ser uma fechadura (exigindo um teste de Engenharia bem-sucedido para desativar), um botão oculto (que requer um teste de Percepção bem-sucedido para localizar), uma trava oculta (exigindo um teste de Percepção bem-sucedido para localizar e um teste de Engenharia bem-sucedido para desativar) ou algum outro método (como um teclado que requer a senha correta ou



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

um teste de Computação bem-sucedido para hackear). Detalhes do mecanismo de transposição e qualquer teste de perícia necessário para ativar a transposição são listados nesta seção.

- **Efeito:** Isto lista o efeito que a armadilha tem sobre quem a aciona. Isto geralmente tem a forma de um ataque, um efeito prejudicial ou algum outro tipo de efeito mágico, embora algumas armadilhas produzam efeitos especiais (por exemplo, gases que alteram a mente). Algumas armadilhas (especialmente aquelas com durações) têm um efeito inicial, que ocorre na rodada que a armadilha é acionada, e um efeito secundário, que ocorre nas rodadas subsequentes. Esta seção assinala o bônus de ataque da armadilha (se houver), o dano causado pela armadilha, que jogada de resistência o alvo deve tentar para evitar ou reduzir os efeitos da armadilha e qualquer outra informação pertinente.

  Alvos Múltiplos: Uma armadilha normalmente afeta apenas uma única criatura (geralmente a que a acionou); se uma armadilha afeta múltiplos alvos, esta seção observa quais alvos são afetados.

  Nunca Erra: Algumas armadilhas não podem ser evitadas. Tais armadilhas não têm bônus de ataque ou jogada de resistência para evitar (embora possa permitir uma jogada de resistência para reduzir o dano). Ela sempre tem um atraso inicial.

  Atraso Inicial: Alguns efeitos da armadilha não ocorrem imediatamente. Um atraso inicial é a quantidade de tempo entre quando a armadilha é acionada e quando causa dano.

PROJETANDO UMA ARMADILHA

Para projetar uma nova armadilha, decida qual ND você quer que a armadilha tenha e consulte a Tabela 11–14: Estatísticas de Armadilhas na página 412 para orientação sobre as várias estatísticas de uma armadilha naquele ND. No entanto, estas são apenas orientações. Sinta-se à vontade para ajustar as estatísticas de uma armadilha, embora deva evitar mudar estes números para valores correspondentes a 2 NDs acima ou abaixo do ND da armadilha.

- **CDs de Percepção e Desativação:** Todas as armadilhas precisam de CDs de Percepção e desativação. Se a armadilha requer múltiplos testes para desabilitar, use a CD para uma armadilha com um ND 2 inferior à sua armadilha. Se a armadilha tiver um mecanismo de transposição, use esta CD para detectar e desativar a transposição também.
- **Iniciativa:** Se é importante quando sua armadilha age em combate, use este bônus para calcular a iniciativa da armadilha.
- **CAE/CAC:** Se as partes mecânicas de sua armadilha podem ser atacadas, estes valores ajudam a determinar o quão fácil elas são de se atingir.
- **Resistência Boa e Ruim:** Se os PJs usarem ataques especiais que podem afetar objetos contra a armadilha, estes valores podem ser utilizados para as jogadas de Fortitude e Reflexos da armadilha. Você decide qual é a resistência boa e qual é a ruim para a sua armadilha. Normalmente, armadilhas não precisam de bônus de Vontade mas, se necessário, a jogada de Vontade de uma armadilha é ruim.
- **PV:** Partes cruciais de algumas armadilhas podem ser danificadas e devem ter o número de Pontos de Vida listado. Armadilhas são imunes a qualquer coisa que um objeto seja imune exceto se especificado o contrário. Armadilhas também têm dureza com base em seu material. Uma armadilha reduzida a 0 PV é destruída. Destruir uma armadilha pode desencadear um componente final da armadilha, como uma explosão. Armadilhas nunca têm Pontos de Estamina.
- **Ataque e Dano:** A tabela lista o bônus de ataque da armadilha e seu dano médio, se houver, mas considere reduzir este dano se uma armadilha tiver vários ataques ou afetar múltiplos alvos.
- **CD de Resistência:** Se uma armadilha afeta suas vítimas por meio de um efeito de área, magia, veneno ou outra habilidade especial, utilize a CD listada para a jogada de resistência apropriada.

TABELA 11-14: ESTATÍSTICAS DE ARMADILHAS

ND	CD PERCEPÇÃO	CD DESATIVAÇÃO	INICIATIVA	CAE/CAC	RESISTÊNCIA BOA	RESISTÊNCIA RUIM	PV	ATAQUE	DANO	CD JOGADA RESISTÊNCIA
1/2	17	12	+4	9/13	+3	+0	12	+9	2d6	11
1	21	16	+6	10/14	+4	+1	19	+11	3d6	12
2	23	18	+7	12/16	+5	+2	25	+12	4d6	13
3	24	19	+8	13/17	+6	+3	38	+13	6d6	14
4	26	21	+9	15/19	+7	+4	50	+14	4d10+2	15
5	27	22	+10	16/20	+8	+5	69	+15	4d12+4	15
6	29	24	+11	17/21	+9	+6	88	+17	6d12	16
7	30	25	+12	18/22	+10	+7	107	+19	8d10	17
8	32	27	+14	19/23	+11	+8	125	+20	8d12	18
9	33	28	+15	21/25	+12	+9	144	+22	10d10+5	18
10	35	30	+16	22/26	+13	+10	163	+23	10d12	19
11	36	31	+17	23/27	+14	+11	181	+24	12d12	20
12	38	33	+19	25/29	+15	+12	200	+27	12d12+5	21
13	39	34	+20	26/30	+16	+13	225	+28	14d12	21
14	41	36	+21	27/31	+17	+14	250	+29	14d12+7	22
15	42	37	+22	28/32	+18	+15	275	+30	14d12+15	23
16	44	39	+23	29/33	+19	+16	300	+31	16d12+15	24
17	45	40	+24	30/34	+20	+17	338	+32	16d12+30	24
18	47	42	+26	31/35	+21	+18	375	+33	16d12+45	25
19	48	43	+27	32/36	+22	+19	413	+34	16d12+60	26
20	50	45	+28	34/38	+23	+20	463	+35	16d12+75	27

EXEMPLOS DE ARMADILHAS

Os exemplos de armadilhas a seguir estão listados por ND.

Armadilha de Fosso (ND 1/2)

Um alçapão de 3 metros de lado abre quando uma criatura anda em cima dele, despejando as vítimas em um fosso de 6 metros de profundidade.

ARMADILHA DE FOSSO — ND 1/2

XP 200

Tipo analógica; **Percepção** CD 17; **Desativação** Engenharia CD 12 (abrir a porta da armadilha) ou CD 18 (travar a porta da armadilha)

Acionamento localização; **Reajuste** manual

Efeito fosso de 6 metros de profundidade (2d6 de dano de queda); Reflexos CD 11 evita; alvos múltiplos (todos em uma área quadrada de 3 metros de lado)

Armadilha de Rajada Laser (ND 1)

Quando os sensores detectam movimentos na sala com a armadilha, um painel de parede se abre e um rifle laser montado abre fogo na criatura acionadora.

ARMADILHA DE RAJADA LASER — ND 1

XP 400

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 21; **Desativação** Engenharia CD 15 (desativar sensores de movimento)

Acionamento localização; **Reajuste** 1 minuto

Efeito laser à distância +11 (3d6 +1 Fg)

Armadilha de Console Chocante (ND 3)

Quando uma criatura inocente toca o console com a armadilha, o console dispara eletricidade, dando um choque na criatura acionadora.

ARMADILHA DE CONSOLE CHOCANTE — ND 3

XP 800

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 24; **Desativação** Engenharia CD 19 (desativar placas de choque)

Acionamento toque; **Reajuste** imediato; **Transposição** leitor sem fio de cartão-chave (Computação CD 19 para hackear)

Efeito arco de eletricidade (6d6 El); Reflexos CD 14 metade

Armadilha de Compactador de Lixo (ND 5)

Esta armadilha consiste em vários alçapões de 1,5 metros de lado que se abrem quando uma criatura pisa em um, despejando a vítima por uma calha de 18 metros de comprimento e dentro de um compactador de lixo de 9 metros de lado com uma única saída trancada em um canto. A sala está cheia de detritos e o chão funciona como terreno difícil. Uma rodada depois, na contagem de iniciativa da armadilha, duas das paredes da sala começam a se fechar para dentro, reduzindo a largura da sala em 3 metros por rodada (para 6 metros na primeira rodada e assim por diante). Na primeira rodada, isto causa 2d6 de dano concussante em todas as criaturas não-amorfas na sala. O dano aumenta para 8d6 na segunda rodada e para 32d6 na terceira rodada. Na quarta rodada, a saída do compactador do lixo abre para liberar o lixo comprimido. Uma criatura pode escalar de volta a rampa escorregadia com um teste de Atletismo CD 32. As engrenagens que controlam o mecanismo de compressão possuem CAE 14, CAC 20, dureza 20 e 69 pontos de vida.

ARMADILHA DE COMPACTADOR DE LIXO — ND 5

XP 1.600

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 27; **Desativação** Engenharia CD 19 (desativar a compressão por 1 rodada) ou CD 25 (abrir a porta de saída)

Acionamento localização; **Inic** +10; **Duração** 7 rodadas; **Reajuste** 1 minuto

Efeito Inicial vários alçapões com calhas longas (3d6 de dano de queda); Reflexos CD 18 evita; Alvos múltiplos (qualquer alvo em um de vários alçapões de 1,5 metros); **Efeito Secundário** paredes esmagadoras (sala de 9 metros comprime 3 metros por rodada, 2d6 Cc na primeira rodada, 8d6 Cc na segunda rodada e 32d6 Cc na terceira rodada); Reflexos CD 15 metade; nunca erra; atraso inicial (1 rodada); alvos múltiplos (todos os alvos não-amorfos na sala)

Armadilha de Esporos Mentais (ND 6)

Quando sensores detectam movimento, um respiradouro libera um jato de esporos que afeta os processos mentais da criatura acionadora.

ARMADILHA DE ESPOROS MENTAIS ND 6

XP 2.400

Tipo híbrida; **Percepção** CD 29; **Desativação** Engenharia CD 24 (travar o respiradouro) ou Misticismo CD 24 (neutralizar esporos)

Acionamento localização; **Reajuste** 1 hora

Efeito Esporos (–4 de penalidades em testes de atributos, perícias e jogadas de resistência baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma por 1d4 horas; este é um efeito mental); CD 16 anula; Alvos múltiplos (todos os alvos em um cone de 9 metros)

Armadilha de Maldição do Hacker (ND 7)

Quando um usuário não autorizado tenta hackear o console do computador com a armadilha, um código de maldição mágica é transferido para itens tecnológicos próximos, que se tornam hackeamaldiçoados. Uma criatura utilizando um item hackeamaldiçoado sofre –4 de penalidade para atacar (se for uma arma), CA (se for uma armadura), testes de perícia (se estiver envolvido em testes de perícia) e assim por diante. O vírus se replica em outros itens tecnológicos se eles tocarem um item hackeamaldiçoado ou uma criatura carregando ou vestindo um. Esta maldição permanece até ser removida por *remover aflição* ou magia similar ou por um teste bem-sucedido de Computação CD 35 que leva 10 minutos para um único item.

ARMADILHA DE MALDIÇÃO DO HACKER ND 7

XP 3.200

Tipo híbrida; **Percepção** CD 30; **Desativação** Computação CD 25 (reescrever código de vírus) ou Misticismo CD 25 (dissipar maldição)

Acionamento toque; **Reajuste** 1 minuto

Efeito maldição (itens tecnológicos tornam-se hackeamaldiçoados; isto é um efeito de maldição); Vontade CD 17 anula (somente itens de 8° nível ou superior; itens de nível inferior não podem resistir); alvos múltiplos (itens tecnológicos transportados por todas as criaturas a até 18 metros do console)

Armadilha de Detonação Explosiva (ND 9)

Quando a armadilha detecta uma criatura viva a até 1,5 metros, ela explode.

ARMADILHA DE DETONAÇÃO EXPLOSIVA ND 9

XP 6.400

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 33; **Desativação** Engenharia CD 28 (desarmar explosivo)

Acionamento proximidade (térmico, 1,5 metros); **Reajuste** nenhum

Efeito explosão (8d12 Fg); Reflexos CD 18 metade; alvos múltiplos (todos os alvos dentro de um raio de 6 metros)

Armadilha de Lança-Nanoflechetes (ND 11)

Quando sensores detectam movimento na sala com a armadilha, as portas se selam e cinco aberturas nas paredes abrem em sua iniciativa para lançar nanoflechetes em todos dentro dela. A armadilha dispara nanoflechetes por 10 rodadas, a menos que todas as aberturas tenham sido fechadas ou destruídas. Uma abertura possui CAE 23, CAC 27, Fort +14, Ref +11, dureza 10 e 40 Pontos de Vida. Fechar ou destruir uma abertura reduz o dano causado em 1d12.

ARMADILHA DE LANÇA-NANOFLECHETES ND 11

XP 12.800

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 36; **Desativação** Engenharia CD 29 (fechar uma abertura) ou CD 35 (abrir a porta)

Acionamento localização; **Inic** +17; **Duração** 10 rodadas; **Reajuste** 1 minuto

Efeito nanoflechetes +25 à distância (6d12 Pf); alvos múltiplos (todos os alvos na sala)

Armadilha de Implante de Obediência (ND 12)

Quando a armadilha vê uma criatura a até 3 metros, uma lanceta implanta um microchip mágico na criatura acionadora, que fica sob o controle telepático do criador da armadilha, como em *dominar pessoa* (mas afetando qualquer criatura). Remover o chip de forma segura exige um procedimento cirúrgico de 1 minuto e um teste bem-sucedido de Medicina CD 28. Falhar causa 3d6 de dano cortante e deixa o implante no lugar. Um chip implantado impede meios mágicos de acabar com o efeito da magia. Qualquer jogada de resistência bem-sucedida posterior (como resistir a um comando) torna o efeito da magia dormente por 1 rodada em vez de encerrá-la.

ARMADILHA DE IMPLANTE DE OBEDIÊNCIA ND 12

XP 19.200

Tipo híbrida; **Percepção** CD 38; **Desativação** Engenharia CD 33 (desativar a lanceta) ou Misticismo CD 33 (tornar o implante ineficaz)

Acionamento proximidade (visual, 3 metros); **Reajuste** manual

Efeito lanceta +27 corpo a corpo (3d6 +10 Pf mais *dominar pessoa*); CD 21 anula o efeito de *dominar pessoa*

Armadilha da Câmara de Desintegração (ND 14)

Quando matéria orgânica entra na sala com a armadilha, um feixe de desintegração a permeia 1 rodada depois, atomizando tudo dentro.

ARMADILHA DE CÂMARA DE DESINTEGRAÇÃO ND 14

XP 38.400

Tipo tecnológica; **Percepção** CD 41; **Desativação** Engenharia CD 36 (desativar o feixe)

Acionamento localização; **Reajuste** 1 minuto

Efeito feixe de desintegração (14d12); Fortitude CD 22 reduz o dano a 4d12; atraso inicial (1 rodada); alvos múltiplos (todos os alvos na sala)

Armadilha de Upload de Alma (ND 17)

Um minuto depois que criaturas vivas entram na sala com a armadilha, são bombardeadas com energia que digitaliza e remove suas almas, deixando seus corpos como cadáveres sem vida. As almas digitalizadas são carregadas em módulos de dados ligados ao sistema de computador da sala. Hackear o sistema através de um teste bem-sucedido de Computação pode liberar almas presas, mas geralmente tem um módulo de limpeza de dados – uma tentativa errada pode purgar as almas. Conjurar *reviver os mortos* em um corpo afetado requer um teste bem-sucedido de nível de conjurador CD 32 ou a magia falha.

ARMADILHA DE UPLOAD DE ALMA ND 17

XP 102.400

Tipo híbrida; **Percepção** CD 45; **Desativação** Computação CD 45 (interromper a capacidade de upload do sistema) ou Misticismo CD 40 (atrapalhar a magia)

Acionamento localização; **Reajuste** imediato

Efeito morte, alma carregada no módulo de dados; Vontade CD 24 anula; atraso inicial (1 minuto); alvos múltiplos (todos os alvos na sala)

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

AFLIÇÕES

Doenças, drogas maldições e venenos podem ter efeitos sobre um personagem que continuam muito após a exposição inicial. Esta deterioração na saúde física ou mental é muitas vezes representada pelo que é chamado de "trajetória de progressão." Doenças e venenos possuem trajetórias de progressão padrão cujas etapas têm consequências de regras específicas; drogas utilizam a trajetória de veneno relevante (por exemplo, drogas que afetam a Sabedoria utilizam a trajetória de veneno de Sabedoria). Algumas aflições específicas têm suas próprias trajetórias de progressão definidas em seus blocos de estatísticas. Maldições geralmente não utilizam trajetórias – seus efeitos continuam até serem curados sem progredirem através de estágios.

Antes que um indivíduo seja submetido a uma aflição, ele é considerado saudável em termos da trajetória de progressão da aflição, se houver. Quando é alvo de uma aflição, ele deve obter sucesso em uma jogada de resistência para evitar seus efeitos; se falhar, é sujeito à aflição. Se a aflição tiver uma trajetória, ele não é mais considerado saudável em relação a essa aflição e imediatamente recebe os efeitos do primeiro passo da trajetória de progressão. Para doenças, este é normalmente o estado latente; nesta etapa, a vítima pode transmitir a doença se for contagiosa, mas geralmente não sofre seus efeitos negativos. Para venenos, a primeira etapa na trajetória de progressão geralmente é a etapa enfraquecido. Uma aflição verdadeiramente mortal pode fazer com que a vítima comece mais adiante ao longo da trajetória de progressão do o normal.

Doenças e venenos têm frequências listadas, especificando quando a vítima deve realizar jogadas de resistência subsequentes para evitar que a aflição progrida. Um sucesso pode ajudar a vítima a se recuperar (veja Curando uma Aflição abaixo); uma falha significa que a vítima se move um passo adiante ao longo da trajetória de progressão, recebendo os efeitos do próximo passo e mantendo todos os efeitos anteriores. Um personagem que usa uma droga deve realizar uma jogada de resistência sempre que usar essa droga. Vítimas normalmente falham voluntariamente, progredindo ao longo da trajetória de progressão da droga em troca de benefícios e a abstinência da droga atua como uma doença (veja o bloco de estatísticas para Vício na página 418).

Cada trajetória de progressão tem um estado final – um ponto no qual a aflição progrediu ao máximo. Uma vez que uma aflição atingiu seu estado final, a vítima mantém todos os efeitos atuais (mas não sofre mais efeitos) e não pode mais tentar jogadas de resistência para se recuperar da aflição (veja abaixo). Por padrão, doenças, venenos e drogas têm uma etapa final de morto, mas algumas aflições têm estados finais menos severos, enquanto outros podem não ter um estado final, permitindo que as vítimas continuem tentando resistir.

Algumas aflições causam os mesmos efeitos que uma condição (como enjoado; veja página 275). Efeitos que modificam, previnem ou removem essas condições não se aplicam; apenas efeitos e imunidades contra a aflição apropriada se aplicam.

Curar uma Aflição: Doenças, drogas e venenos podem ser curados se forem tratados antes que a vítima atinja o estado final. No caso de uma doença, a vítima deve preencher as condições na seção Cura da doença (geralmente com sucesso em uma ou mais jogadas de resistência consecutivas). Cada vez que o faz, ela se move uma etapa em direção a saudável; ao alcançar o estado de saudável, está curada. Venenos e drogas funcionam de forma diferente – cumprir a condição de cura (ou atingir o fim da duração de um veneno) remove o veneno do sistema da vítima, mas ela permanece na mesma etapa da trajetória e se recupera gradualmente. Para cada dia de cama (ou duas noites de descanso normal), a vítima se move um passo em direção a saudável. Esta velocidade de recuperação é duplicada por testes bem-sucedidos de Medicina (veja Tratamento de Longo Prazo na página 144), embora venenos tenazes possam exigir um período de recuperação mais longo.

Maldições podem ser curadas apenas cumprindo as condições de cura únicas listadas em seus blocos de estatística individuais ou através de magia.

Normalmente, a magia *remover aflição* (veja página 370) cura imediatamente uma vítima de uma aflição (movendo a vítima de uma doença, droga ou veneno para o estado saudável de sua trajetória de progressão). No entanto, uma vez que uma doença ou veneno atinja seu estado final, apenas as magias ou tecnologias mais poderosas (como *desejo* ou *milagre* ou, nos casos mais extremos, *reencarnar* ou uma câmara de regeneração) podem remover seus efeitos.

DOENÇAS

Doenças normalmente são contágios inalados (embora normalmente sejam filtrados por um traje espacial ou armadura padrão) ou contágios por ferimentos. A página 417 explica os detalhes de cada método de contágio. Se uma doença não tiver uma seção de Cura, sua progressão pode ser irreversível sem magia ou tecnologia poderosa, mas uma conjuração bem-sucedida de *remover aflição* geralmente impede deterioração posterior. Doenças físicas e mentais têm trajetórias separadas.

Trajetória de Doença Física

Saudável—Latente—Enfraquecido—Comprometido—Debilitado—Acamado—Comatoso—Morto

Latente

A vítima contraiu a doença. Ela ainda não sofre efeitos nocivos, mas se a doença for contagiosa, pode transmití-la.

Enfraquecido

A vítima está enjoada e fatigada.

Comprometido

A vítima está exausta. Sempre que fizer uma ação padrão ou ação completa, ela deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude com a CD da doença ou perde a ação e fica nauseada por 1 minuto.

Debilitado

Ações extenuantes causam dor na vítima. Se realizar uma ação padrão, ela imediatamente perde 1 Ponto de Vida.

Acamado

A vítima está acordada e pode conversar, mas não pode se levantar sozinha ou realizar quaisquer outras ações ou reações.

Comatoso

A vítima está inconsciente e febril, e não pode ser despertada.

Morto

A vítima está morta e seu cadáver ainda pode ser contagioso.

Trajetória de Doença Mental

Saudável—Latente—Enfraquecido—Comprometido—Estonteado—Desassociado—Comatoso—Morto

Latente

A vítima pode transmitir doenças contagiosas, mas não sofre efeitos negativos.

Enfraquecido

A vítima está abalada e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2. Ela não pode mais conjurar magias de seu nível de magia mais alto (se houver).

Comprometido

A vítima está desprevenida e não acrescenta seus modificadores de atributos mentais ao calcular o número de usos por dia de habilidades dependentes desses valores, incluindo magias bônus por dia. As CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em mais 2. Ela não pode mais conjurar magias de seus 2 níveis de magia mais altos (se houver).

Estonteado

A vítima começa a perder o controle de seus pensamentos, da realidade e de si mesmo. Ela tem 50% de chance por rodada de não realizar ações relevantes, balbuciando aleatoriamente em vez disso, vagando ou conversando com pessoas invisíveis.

Desassociado

A vítima está quase inteiramente desconectada da realidade. Sua mente filtra e distorce todos os estímulos externos de formas estranhas. Ela não sabe mais diferenciar amigo de inimigo e não pode aceitar voluntariamente qualquer ajuda (incluindo cura) de outra criatura, a menos que ele obtenha sucesso em uma jogada de Vontade contra a CD da doença.

Comatoso

Uma vítima em coma por uma doença mental perdeu todo o contato com a realidade e entrou em um mundo de sonhos. Ela não pode ser despertada.

Morto

A vítima está morta e seu cadáver ainda pode ser contagioso.

MALDIÇÕES

Maldições são aflições mágicas e geralmente têm um efeito único, embora algumas maldições utilizem trajetórias como doenças e venenos. Remover uma maldição requer o uso de *remover aflição* ou cumprir uma condição especial que varia de uma maldição para outra (e às vezes difere entre aplicações individuais da mesma maldição).

VENENOS

Cada veneno possui um mecanismo de transmissão. A página 417 explica os detalhes dos vários métodos de transmissão. Um personagem que é envenenado realiza uma jogada de resistência após a sintomação listada e, posteriormente, na frequência listada. Após a exposição inicial, independentemente do sucesso em sua jogada de resistência, a vítima perde um número de Pontos de Vida igual à CD do veneno –10. Se uma vítima for exposta a múltiplas doses do mesmo veneno, ela deve realizar uma jogada de resistência separada para cada dose e progride para o próximo estado na trajetória de progressão do veneno a cada jogada de resistência fracassada.

Trajetória de Veneno de Força

Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Zonzo—Imóvel—Morto

Enfraquecido

A vítima sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque, jogadas de dano e testes de atributo e de perícia baseados em Força, e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2. A capacidade de carga total da vítima é reduzida em dois terços (mínimo 1 volume) e ela recebe a condição atravancada independentemente de quanto está carregando.

Comprometido

A vítima sofre –2 de penalidade adicional nos testes, jogadas e CDs afetadas, e recebe a condição sobrecarregado, independentemente de quanto está carregando.

Zonzo

A vítima está zonza, mas pode realizar ações totais puramente mentais.

Imóvel

A vítima está indefesa e pode realizar somente ações puramente mentais.

Morto

A vítima morre.

Trajetória de Veneno de Destreza

Saudável—Vagaroso—Enrijecido—Zonzo—Imóvel—Morto

Vagaroso

A vítima sofre -2 de penalidade em jogadas de Reflexos e jogadas de ataque, testes de atributo e de perícia baseados em Destreza e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2; a vítima fica desprevenida.

Enrijecido

A vítima perde seu bônus de Destreza em sua Classe de Armadura, e não pode realizar reações.

Zonzo

A vítima está zonza, mas pode realizar ações totais puramente mentais.

Imóvel

A vítima está indefesa e pode realizar somente ações puramente mentais.

Morto

A vítima morre.

Trajetória de Veneno de Constituição

Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Debilitado—Inconsciente—Morto

Enfraquecido

A vítima sofre –2 de penalidade em jogadas de Fortitude, testes de Constituição e CDs baseadas em Constituição. Toda vez que a vítima faz uma jogada de Fortitude contra o veneno – bem-sucedida ou não – ela perde Pontos de Vida como na exposição inicial.

Comprometido
A vítima sofre –2 de penalidade adicional às jogadas afetadas e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2.

Debilitado
Ações extenuantes causam dor na vítima. Se realizar uma ação padrão, ela imediatamente perde 1 Ponto de Vida.

Inconsciente
A vítima está inconsciente e não pode ser despertada por qualquer meio.

Morto
A vítima morre.

Trajetória de Veneno de Inteligência
Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Animalístico—Comatoso—Morto

Enfraquecido
A vítima sofre –2 de penalidade em todos os testes de atributo e de perícia baseados em Inteligência e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2. Se possuir 1 ou mais níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Inteligência, ela não pode conjurar magias do nível de magia mais alto dessa classe.

Comprometido
A vítima sofre –2 de penalidade adicional nos testes afetados e as CDs afetadas diminuem em mais 2. Se possuir 1 ou mais níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Inteligência, ela não pode conjurar magias dos 2 níveis de magia mais altos dessa classe.

Animalístico
A vítima sofre os efeitos da magia *enfraquecer mente* (veja página 356), exceto que seu Carisma e perícias baseadas não são afetados.

Comatoso
A vítima não consegue processar pensamentos e não pode ser despertada.

Morto
O cérebro da vítima para de funcionar e ela morre.

Trajetória de Veneno de Sabedoria
Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Confuso—Comatoso—Morto

Enfraquecido
A vítima sofre –2 de penalidade em todos os testes de atributo e de perícia baseados em Sabedoria e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2. Se possuir 1 ou mais

níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Sabedoria, ela não pode conjurar magias do nível de magia mais alto dessa classe.

Comprometido
A vítima sofre –2 de penalidade adicional nos testes afetados e as CDs afetadas diminuem em mais 2. Se ela possuir 1 ou mais níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Sabedoria, ela não pode conjurar magias dos 2 níveis de magia mais altos dessa classe.

Confuso
A vítima recebe a condição confusa.

Comatoso
A vítima não consegue vivenciar a realidade e não pode ser despertada.

Morto
O cérebro da vítima para de funcionar e ela morre.

Trajetória de Veneno de Carisma
Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Maleável—Catatônico—Morto

Enfraquecido
A vítima sofre –2 de penalidade em todos os testes de atributo e de perícia baseados em Carisma e as CDs de suas magias e habilidades especiais diminuem em 2. Se possuir 1 ou mais níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Carisma, ela não pode conjurar magias do nível de magia mais alto dessa classe.

Comprometido
A vítima sofre –2 de penalidade adicional nos testes e CDs afetados. Se possuir 1 ou mais níveis em uma classe conjuradora cujo atributo chave seja Carisma, ela não pode conjurar magias dos 2 níveis de magia mais altos dessa classe.

Maleável
A vítima tem pouco sentido de si mesma e segue quase qualquer ordem ou sugestão. Criaturas que realizarem testes de Blefe, Diplomacia ou Intimidação contra ela obtêm sucesso automaticamente, embora testes de Diplomacia para melhorar sua atitude ainda tenham a CD normal.

Catatônico
A vítima perde a capacidade de agir e não pode interagir com nada.

Morto
A vítima perde suas funções autônomas e morre.

Drogas
Drogas são um tipo especial de veneno que dão um efeito benéfico imediatamente, mas também movem o usuário um único passo na trajetória de veneno associada. No entanto, o usuário não perde Pontos de Vida, mesmo que a droga funcione como veneno de Constituição. Tomar uma droga também expõe o usuário à doença do vício (veja página 418), com uma CD que depende de quão viciante é a droga. Se um personagem é drogado contra sua vontade, ele pode tentar uma jogada de Fortitude contra a CD da droga. Se for bem-sucedido, isto anula os efeitos benéficos e negativos da droga, bem como a chance de vício. Imunidade ao veneno ou a um efeito similar evita que um personagem experimente os efeitos benéficos da droga e remover ou suprimir os dos efeitos negativos de uma droga com magias restauradoras também anula os benefícios.

EXEMPLOS DE AFLIÇÕES
A seção a seguir inclui uma série de exemplos de aflições. Os efeitos listados se acumulam com os efeitos normais para a trajetória listada, a menos que o efeito especifique uma trajetória diferente, caso esse em que substitui a trajetória regular. Se uma doença ou veneno não especifica um efeito, a aflição impõe os efeitos padrão para a trajetória listada.

As linhas de informação individuais em blocos de estatísticas de aflição são descritas abaixo. Aquelas marcadas como "Opcionais" aparecem somente se relevantes.

Nome: Isto lista o nome da aflição.

Tipo: Isto mostra o tipo de aflição, como uma doença, droga, maldição ou veneno. Quando aplicável, esta linha também indica entre parênteses o meio pelo qual é contraído, como contato, ingestão, inalação ou ferimento. Aflições que têm múltiplos métodos de contração indicam isto aqui.

Uma aflição de contato é transmitida por qualquer contato com pele nua, que geralmente requer um ataque contra CAE se o alvo pretendido não for voluntário. Uma aflição de contato também pode ser injetada como uma aflição de ferimento. Aflições de contato geralmente levam 1 minuto ou mais para produzir efeitos.

Uma aflição ingerida é transmitida fazendo o alvo pretendido comer ou beber o objeto contaminado. Aflições ingeridas geralmente levam 10 minutos ou mais para produzir efeitos.

Uma aflição inalada é transmitida no momento em que uma criatura que respira (e não está vestindo um traje espacial ou armadura que filtra tais toxinas) entra numa área que contém tal aflição. A maioria das aflições inaladas preenche um volume igual a um cubo de 3 metros de lado por dose. Uma criatura em risco pode tentar prender a respiração dentro dessa área para evitar a inalação da aflição. Há uma chance de 50% por rodada que uma criatura prendendo a respiração não precise realizar uma jogada de resistência contra a aflição (veja Sufocamento e Afogamento na página 405).

Uma aflição de ferimento é transmitida através de danos ao alvo, geralmente através de um ataque cinético cortante ou perfurante com uma dose da aflição. Estas aflições geralmente têm efeito imediatamente.

Resistência: Isto indica o tipo de jogada de resistência necessária para evitar a contração da aflição, bem como sua CD. Exceto se especificado o contrário, esta é também a jogada de resistência para evitar os efeitos posteriores de uma aflição contraída.

Vício (Opcional): Normalmente aplicável apenas a drogas, esta linha lista o tipo de jogada de resistência e a CD para evitar o vício. Veja a página 418 em Doenças para saber mais sobre como funciona o vício.

Trajetória: Esta linha indica a trajetória de progressão utilizada após o personagem ser afetado pela aflição.

Sintomação (Opcional): Algumas aflições têm uma quantidade de tempo variável antes de surtirem efeito. Criaturas que entram em contato com uma aflição com um período de sintomação devem tentar uma jogada de resistência imediatamente e, se falharem, sofrerão o efeito apropriado após o período de

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

sintomação ter passado. A criatura deve então continuar a fazer jogadas de resistência normalmente contra os efeitos da aflição.

Frequência: Esta é a frequência com que a jogada de resistência periódica deve ser feita após a aflição ter sido contraída. Se a aflição listar uma quantidade de tempo após sua frequência – como 1/minuto por 6 minutos – significa que seus efeitos duram apenas esse período de tempo, independentemente se a criatura afetada obteve sucesso em uma jogada de resistência. Tal aflição não pode ser curada através de jogadas de resistência bem-sucedidas; após sua duração, a vítima permanece na etapa atual da trajetória até receber o benefício de *remover aflição* ou efeito similar.

Efeito (Opcional): Esta linha lista os efeitos especiais da aflição, se houver, além dos efeitos de sua trajetória de progressão apropriada.

Cura (Opcional): Isto indica como a aflição é curada. Geralmente, este é o número de jogadas de resistência bem-sucedidas consecutivas. Mesmo que uma aflição tenha uma frequência limitada, pode ser curada mais cedo se as criaturas afetadas obtiverem sucesso em jogadas de resistência suficientes. As aflições sem cura podem ser curadas apenas através de magias, como *remover aflição*.

Doenças

A ameaça da doença persiste apesar dos avanços médicos.

ARDOR MENTAL

Tipo doença (inalada); **Resistência** Fortitude CD 12
Trajetória mental; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

CALAFRIOS DIABÓLICOS

Tipo doença (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 14
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Cura 3 jogadas consecutivas

DOR VERMELHA

Tipo doença (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 15
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

ENJOO CEGANTE

Tipo doença (ingerida); **Resistência** Fortitude CD 16
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Efeito No estado comprometido, a vítima também fica permanentemente cega.
Cura 2 jogadas consecutivas

FEBRE DEMONÍACA

Tipo doença (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 18
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Efeito No estado comprometido, as penalidades do estado enfraquecido tornam-se permanentes até que a vítima se beneficie da magia *restauração* (veja página 371).
Cura 2 jogadas consecutivas

FEBRE IMUNDA

Tipo doença (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 12
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

FEBRE RISONHA

Tipo doença (inalada); **Resistência** Fortitude CD 16
Trajetória mental; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

LEPRA

Tipo doença (contato, inalação ou ferimento); **Resistência** Fortitude CD 12
Trajetória física (especial); **Frequência** 1/semana
Efeito A trajetória é Saudável—Latente—Vagaroso—Enrijecido; vagaroso e enrijecido são iguais à trajetória de veneno de Destreza; enrijecido é o estado final.
Cura 2 jogadas consecutivas

PERDIÇÃO PEGAJOSA

Tipo doença (contato); **Resistência** Fortitude CD 14
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Efeito No estado comprometido e além, as penalidades do estado enfraquecido tornam-se permanentes até que a vítima se beneficie de uma magia *remover aflição* (veja página 370) ou *restauração* (veja página 371).
Cura 2 jogadas consecutivas

PESTE BUBÔNICA

Tipo doença (inalada ou ferimento); **Resistência** Fortitude CD 17
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

PODRIDÃO DA MÚMIA

Tipo doença (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 16
Trajetória física e mental (especial); **Frequência** 1 dia
Efeito não há estado latente; a vítima sofre todas as penalidades de progressão das trajetórias de doenças físicas e mentais
Cura A vítima deve se beneficiar de duas conjurações bem-sucedidas de *remover aflição* dentro de 1 minuto.

TREMORES

Tipo doença (contato); **Resistência** Fortitude CD 13
Trajetória física; **Frequência** 1/dia
Cura 2 jogadas consecutivas

VÍCIO

Tipo doença (uso de drogas); **Resistência** veja a droga específica
Trajetória física, mental ou ambos (veja a droga específica); **Frequência** 1/dia quando não usar a droga
Efeito Se uma criatura usar a droga enquanto progrediu além de saudável na trajetória de progressão da droga, a CD da jogada de resistência contra o vício aumenta em 2. Uma criatura pode tentar uma jogada de resistência contra um vício apenas no dia em que não usou a droga. Cada dia gasto sem usar a droga diminui a CD de dependência em 2, até o mínimo da CD inicial, mas usar a droga novamente, mesmo uma vez, retorna a CD a seu valor mais alto. O vício de cada droga é uma doença separada.
Cura 3 jogadas consecutivas

Drogas

Os preços das drogas abaixo são listados na página 232.

ARREPIO DOS SONHOS

Tipo droga (ingerida ou ferimento); **Resistência** Fortitude CD 18; **Vício** CD 18 (mental e física)
Trajetória Constituição; **Efeito** 50% de chance de ficar inconsciente (de acordo com o estado da trajetória de veneno de Constituição) por 1d4 horas ou +8 de bônus de moral em jogadas contra medo por 1d20 minutos.

HIPER-FOLHA

Tipo droga (ingerida ou inalada); **Resistência** Fortitude CD 12; **Vício** CD 12 (física)

Trajetória Força; **Efeito** +2 de bônus de moral em jogadas contra efeitos mentais durante 1 hora.

MEGA OPIÁCEO

Tipo droga (ingerida, inalada ou ferimento); **Resistência** Fortitude CD 20; **Vício** CD 20 (mental e física)

Trajetória Força; **Efeito** +4 de bônus de moral em jogadas contra efeitos de dor e recebe DR 5/— por 1 hora.

PESH TRANSDIMENSIONAL

Tipo droga (ingerida ou inalada); **Resistência** Fortitude CD 20; **Vício** CD 20 (física)

Trajetória Destreza e Sabedoria; **Efeito** +2 de bônus de moral em jogadas contra medo por 1 hora e recebe 2 Pontos de Estamina por nível. (Quaisquer Pontos de Estamina que excedam o máximo do usuário são perdidos primeiro e não podem ser recuperados; todos o restante é perdido na próxima vez que o usuário descansar para recuperar Estamina.)

Maldições

A seção Cura de uma maldição define as ações necessárias para remover a maldição. Estas ações podem variar, a critério do MJ.

MALDIÇÃO DO AVARENTO

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20

Efeito Toda semana, a vítima perde 10% de seu patrimônio líquido em acidentes estranhos.

Cura A vítima deve doar 20% ou mais de seu patrimônio líquido desinteressadamente, não apenas para remover a maldição.

MALDIÇÃO DO ESFOMEADO

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20

Efeito A vítima trata cada hora como um dia no tocante a fome e sede (veja página 400) e é imune a efeitos que previnem a necessidade de sustento ou que eliminem fome ou sede.

Cura A vítima deve beber apenas água e comer somente mingau sem sabor durante 1 mês.

MALDIÇÃO DA LETARGIA

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20

Efeito Em combate e outras situações estressantes, a vítima é afetada pela magia *lentidão* (veja página 362) e fica imune a efeitos que aumentariam sua velocidade.

Cura A vítima deve trotar (veja Movimento de Viagem na página 258) durante 4 horas consecutivas por dia durante 1 semana; ela deve executar este movimento para alcançar um destino específico.

MALDIÇÃO DO PRESUNÇOSO

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20

Efeito Depois de falhar em um teste de atributo, teste de perícia, jogada de ataque ou jogada de resistência, a vítima sofre –2 de penalidade nas rolagens desse tipo por 1 minuto (trate cada teste de atributo, teste de perícia e jogada de resistência separadamente) e não pode tentar novamente jogadas desse tipo. Isto significa que a vítima não pode escolher 20.

Cura A vítima deve passar 1 mês humilde e obedientemente aprendendo com um mestre em um de seus campos de especialização.

MALDIÇÃO DO ZELOSO

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20

Efeito Em cada combate, sempre que a vítima for realizar sua primeira ação hostil, ela fica confusa por 1d4 rodadas.

Cura A vítima não deve realizar ações hostis durante 1 mês se aventurando ativamente.

Venenos

Os preços dos venenos abaixo são listados na página 232.

BRUMA DA INSANIDADE

Tipo veneno (inalado); **Resistência** Fortitude CD 15

Trajetória Sabedoria; **Frequência** 1/rodada por 6 rodadas

Cura 1 jogada

ESSÊNCIA DE SOMBRA

Tipo veneno (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 17

Trajetória Força; **Frequência** 1/rodada por 6 rodadas

Efeito No estado comprometido, as penalidades do estado enfraquecido tornam-se permanentes até que a vítima se beneficie da magia *restauração* (veja página 371).

Cura 1 jogada

EXTRATO DE LÓTUS NEGRA

Tipo veneno (contato); **Resistência** Fortitude CD 20

Trajetória Constituição (especial); **Sintomação** 1 minuto; **Frequência** 1/rodada por 6 rodadas

Efeito A trajetória é Saudável—Enfraquecido—Debilitado—Morto

Cura 2 jogadas consecutivas

EXTRATO DE LÓTUS VERDE

Tipo veneno (contato); **Resistência** Fortitude CD 18

Trajetória Carisma (especial); **Sintomação** 1 minuto; **Frequência** 1/rodada por 6 rodadas **Efeito** A trajetória é Saudável—Enfraquecido—Comprometido—Maleável—Maleável. O segundo maleável funciona como estado final.

Cura 1 jogada

FUNGO AZUL

Tipo veneno (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 14

Trajetória Constituição (especial); **Frequência** 1/rodada por 2 rodadas

Efeito A trajetória é Saudável—Enfraquecido—Inconsciente; sem estado final.

Cura 1 jogada

LÂMINA DA MORTE

Tipo veneno (ferimento); **Resistência** Fortitude CD 20

Trajetória Constituição; **Frequência** 1/rodada por 6 rodadas

Cura 2 jogadas consecutivas

MUSGO ID

Tipo veneno (ingerido); **Resistência** Fortitude CD 14

Trajetória Inteligência; **Sintomação** 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos

Cura 1 jogada

PÓ DE UNGOL

Tipo veneno (inalado); **Resistência** Fortitude CD 15

Trajetória Carisma; **Frequência** 1/rodada por 4 rodadas

Efeito No estado comprometido, as penalidades do estado enfraquecido tornam-se permanentes até que a vítima se beneficie da magia *restauração* (veja página 371).

Cura 1 jogada

COMO LER BLOCOS DE ESTATÍSTICAS

Esta seção apresenta um exemplo de bloco de estatísticas de uma criatura que pode ser encontrada em um produto Starfinder. Abaixo está uma descrição de cada linha nesse bloco de estatísticas. Observe que este exemplo não deve ser utilizado como escrito; é apenas uma maneira de mostrar os diferentes aspectos de um bloco de estatísticas. Quaisquer habilidades que diferem das regras para personagens são habilidades universais de criaturas (veja o *Starfinder Arquivo Alienígena*) ou são explicadas ao final do bloco de estatísticas.

NOME E ND

O nome da criatura é apresentado juntamente com seu Nível de Desafio (ND), uma representação numérica do poder relativo da criatura. Níveis de Desafio são explicados em detalhes na página 389.

XP

Este é o número total de pontos de experiência que os PJs ganham por derrotar a criatura.

RAÇA E ENXERTOS

Todas as criaturas têm uma seção de raça. Algumas criaturas também são criadas com enxertos de classe ou modelo, que lhes concedem mais habilidades (veja o *Arquivo Alienígena* para mais informações).

TENDÊNCIA, TAMANHO, TIPO E SUBTIPO

A tendência listada em uma criatura representa a norma para muitas dessas criaturas; ela pode variar conforme as necessidades de sua campanha. O tamanho de uma criatura determina seu espaço e alcance. Algumas habilidades inatas vêm do tipo e subtipo da criatura.

INIC, SENTIDOS E PERCEPÇÃO

Isto lista o modificador de iniciativa da criatura, seguido por seus sentidos especiais (esta seção é omitida se não houver nenhum). Seu modificador de Percepção é listado aqui em vez da seção Perícias (veja abaixo).

AURA

Se a criatura tiver uma aura mágica ou excepcional, ela é listada aqui, juntamente com seu raio a partir da criatura e a CD para resistir aos efeitos da aura, quando aplicável.

PONTOS DE VIDA E PONTOS DE DETERMINAÇÃO

Esta seção descreve os Pontos de Vida e Pontos de Determinação (se tiver como usá-los) da criatura.

CAE E CAC

A Classe de Armadura de Energia e a Classe de Armadura Cinética da criatura são listadas aqui.

JOGADAS DE RESISTÊNCIA

Esta seção fornece os modificadores das jogadas de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, seguidos por modificadores situacionais para essas rolagens.

HABILIDADES DEFENSIVAS, IMUNIDADES, RD, RESISTÊNCIAS E RM

As capacidades defensivas incomuns, imunidades, redução de dano (RD), resistêcias e resistência a magia (RM) da criatura são listadas aqui (se houver).

FRAQUEZAS

Esta seção lista as fraquezas da criatura, se ela tiver alguma.

VELOCIDADE

Isto mostra a velocidade da criatura, seguida por qualquer velocidade e tipos de movimento adicionais que a criatura possuir.

ATAQUES MÚLTIPLOS

Se a criatura puder fazer vários ataques corpo a corpo com uma ação completa (geralmente com armas diferentes), os ataques e os modificadores das jogadas de ataque são listados nesta seção, seguidos pelo dano do ataque, tipo de dano e efeitos críticos entre parênteses.

CORPO A CORPO

Os ataques corpo a corpo da criatura são listados aqui, cada um começando em uma linha separada. O modificador da jogada de ataque aparece após o nome do ataque, seguido pelo dano do ataque, tipo de dano e efeitos críticos entre parênteses.

À DISTÂNCIA

Esta seção lista os ataques à distância da criatura no mesmo formato que a seção corpo a corpo faz para ataques corpo a corpo.

ESPAÇO E ALCANCE

O espaço e alcance da criatura são mencionados aqui; se o espaço da criatura for um quadrado de 1,5 metros e seu alcance for de 1,5 metros, esta seção é omitida. Qualquer alcance especial (de armas ou similares) é listado entre parênteses.

HABILIDADES OFENSIVAS

Esta seção lista as habilidades que a criatura provavelmente usará ofensivamente.

HABILIDADES SIMILARES A MAGIA

Depois de mostrar o nível de conjurador das habilidades similares a magia da criatura, esta seção lista suas habilidades similares a magia (e as CDs de jogadas de resistência associadas, quando aplicável) organizadas pelo número de vezes por dia que pode usar cada habilidade.

MAGIAS CONHECIDAS

Se a criatura puder conjurar magias (geralmente de um enxerto de classe místico ou tecnomante), seu nível de conjurador é mostrado nesta seção, seguido por suas magias conhecidas (com as CDs de jogadas de resistência associadas, quando aplicável) e quantas vezes por dia pode conjurá-las. Muitas vezes, apenas as magias mais poderosos da criatura são listadas aqui.

MODIFICADORES DE ATRIBUTOS
Os modificadores de atributos da criatura (em vez dos valores em si) são listados aqui.

PERÍCIAS
As perícias da criatura aparecem aqui alfabeticamente com seus modificadores.

TALENTOS
Todos os talentos que concedem à criatura um bônus estático (como Iniciativa Aprimorada) já são somados em suas estatísticas. Apenas talentos que concedem bônus situacionais ou permitem táticas especiais de combate são listados aqui.

IDIOMAS
Os idiomas mais comumente falados pela criatura são anotados aqui. Você pode trocar os idiomas conhecidos por outras escolhas, conforme necessário.

OUTRAS HABILIDADES
Esta seção lista habilidades e recursos que a criatura possui que não são cobertas em outra linha.

EQUIPAMENTO
Esta seção detalha o equipamento e tesouro que a criatura possui, que pode ser alterado conforme suas necessidades.

AMBIENTE
As regiões e os climas em que a criatura normalmente é encontrada são listados aqui.

ORGANIZAÇÃO
Esta seção descreve grupos típicos para este tipo de criatura e se tais grupos incluem outros tipos de criaturas.

HABILIDADES ESPECIAIS
Todas as habilidades incomuns da criatura são detalhadas nesta seção.

GOBLIN ESPACIAL MONARCA — ND 20

XP 307.200
Goblin espacial tecnomante
NM humanoide (goblinoide) Grande
Inic +9; **Sentidos** visão no escuro 18 m.; **Percepção** +34
Aura antinatural (9 m)

DEFENSIVA — **PV** 395 **PD** 7
CAE 34; **CAC** 35
Fort +17; **Ref** + 17; **Von** +22; +4 contra encantamentos
Habilidades Defensivas invisibilidade natural; **Imunidades** fogo; **Resistências** sônico 20; **RD** 10/mágico; **RM** 31
Fraquezas sensibilidade à luz

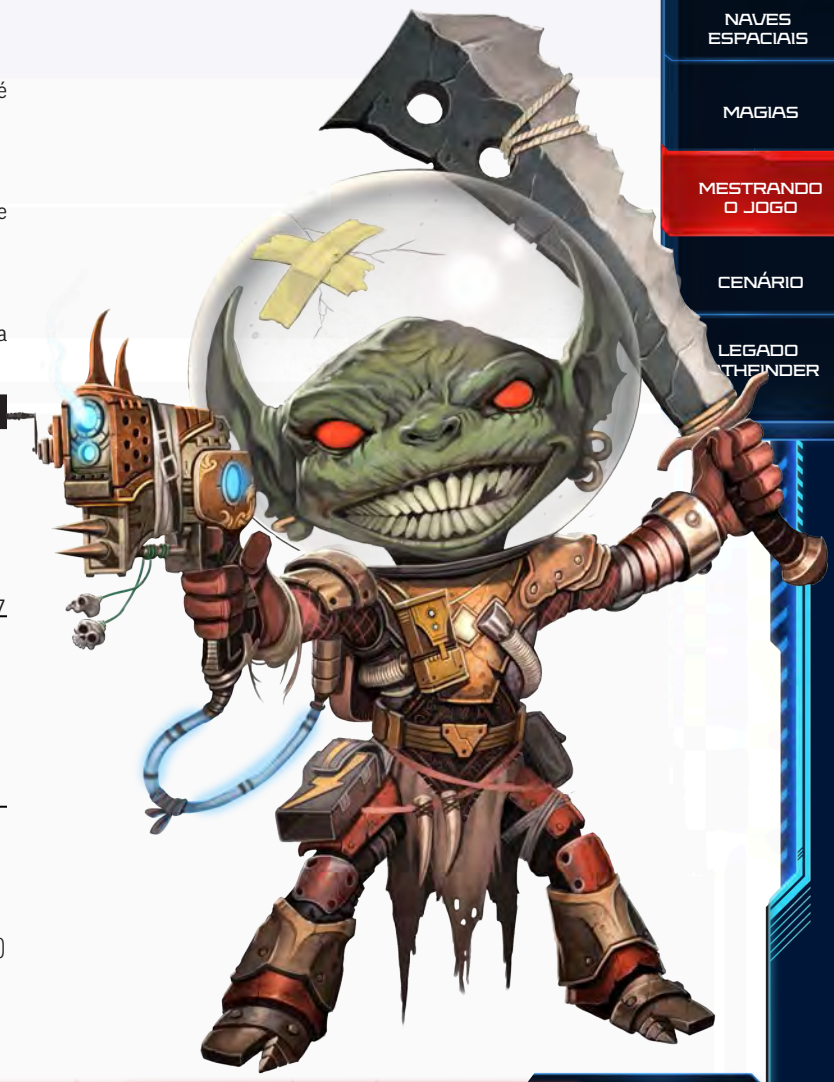
OFENSIVA
Velocidade 10,5 m, escalada 6 m, natação 9 m; deslizar por terra
Ataques Múltiplos cortacão quântico +24 (13d6+ 22 Ct), mordida +24 (9d6+ 22 Pf)
Corpo a Corpo cortacão quântico +28 (13d6+22 Ct)
Distância bazuca laser de sucata +3 (4d12+ 20 Fg; crítico queimar 1d8)
Espaço 3 m; **Alcance** 3 m (4,5 m com mordida)
Habilidades Ofensivas sopro (linha de 24 m, 5d8 Ac, Reflexos CD 27 metade, utilizável a cada 1d4 rodadas)

Habilidades Similares a Magia (20º NC)
À vontade — *cativar pessoa* (CD 24)
Magias Conhecidas de Tecnomante (20º NC)
6º (7/dia) — *corrente elétrica* (CD 29), *desintegrar* (CD 29), *teleporte interplanetário, visão verdadeira, voo*
5º (7/dia) — *controlar máquinas* (CD 28), *muralha de força, sanguessuga de calor* (CD 28), *sobrecarregar sinapse* (CD 28), *telecinésia*
4º (7/dia) — *muralha de fogo, nevoeiro corrosivo* (CD 27), *porta dimensional, protocolo de tranquilização, religar carne* (CD 27), *sobrecarregar sistemas* (CD 27)

ESTATÍSTICAS
For +2; **Des** +9; **Con** +2; **Int** +12; **Sab** +2; **Car** +6
Perícias Computação +39, Engenharia +34, Furtividade +39
Talentos Mobilidade, Trespassar
Idiomas Comum, Goblin
Outras Habilidades respirar na água
Equipamentos bazuca laser de sucata, cache de magias, cortacão quântica, pele de carbono nanotubo, chip de créditos (1.000 créditos)

ECOLOGIA
Ambiente qualquer
Organização solitário ou culto (1 mais 20–30 goblins espaciais de ND 3–4)

HABILIDADES ESPECIAIS
Sopro (Sob) Um monarca goblin espacial pode exalar uma linha de ácido cáustico como uma ação padrão.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CENÁRIO 12

CENÁRIO

Starfinder é, em sua essência, um jogo sobre exploração: descobrir novos mundos, conhecer culturas previamente desconhecidas e expandir as fronteiras do conhecido. Mas para realmente explorar, primeiro você precisa saber de onde está vindo. Embora as regras do Starfinder possam ser utilizadas para explorar vários universos de fantasia científica, o capítulo a seguir oferece um guia sobre o cenário oficial do jogo. Tenha certeza, no entanto, que, com mais de cem bilhões de estrelas na galáxia, nunca irão faltar novas fronteiras.

Em Starfinder, assume-se que os personagens jogadores começam suas aventuras nos Mundos do Pacto, um sistema solar densamente habitado de importância econômica e religiosa para o multiverso como um todo. Embora seja inteiramente possível jogar uma campanha Starfinder que nunca visite nenhum dos Mundos do Pacto – ou que ignore completamente esse cenário e simplesmente utilize as regras para criar um cenário próprio, talvez em uma galáxia distante – espera-se que a maioria dos PJs provenha dos Mundos do Pacto e, portanto, este capítulo fornece um guia sobre o cenário, desde planetas e religiões até facções e ameaças.

Mas em uma galáxia cheia de planetas habitados, por que se concentrar nos Mundos do Pacto? Para entender a significância deste sistema solar em particular, é preciso primeiro entender a história do Starfinder... ou melhor, a falta dela.

HISTÓRIA

A história está quebrada no Starfinder. Não importa aonde você vá, da miríade de mundos mortais flutuando no espaço para os estranhos reinos dos deuses, você encontrará o mesmo: os registros históricos datam de alguns séculos atrás e, de repente, ficam em branco ou contraditórios, mudando aleatoriamente entre leituras e tornando-se confiáveis novamente apenas quando se refere às eras sombrias e enevoadas do passado antigo. Mais importante, este buraco rasgado na história não se restringe a fotografias borradas e almanaques confusos. A história moderna começa com relatos de mundos em todo o multiverso entrando em revoltas e em pânico, enquanto aqueles que viviam nesta transição descobriam que suas memórias ficaram subitamente vazias ou confusas. Embora estas pessoas tenham mantido todo o conhecimento, perícias e conexões interpessoais de suas vidas, memórias específicas tornaram-se difíceis ou impossíveis de se recuperar – uma mulher pode instintivamente conhecer um milhão de detalhes minúsculos sobre seu cônjuge, mas não lembrar como se conheceram ou por quanto tempo estão casados. Nações esqueceram porquê estavam em guerra. Anjos esqueceram as indiscrições dos pecadores. Tudo em movimento continuou em movimento, mas sem contexto ou motivo.

Algumas culturas desabaram em fogo e fome, mas a maioria das sociedades, sem nenhuma outra escolha, simplesmente cerrou os dentes e continuou, fosse tentando unir suas tradições com os fragmentos não confiáveis do passado, fosse utilizando sua amnésia como uma chance de reinventar-se, desvinculados de tudo o que poderiam ter sido antes. As raças que reproduziam mais rápido tiveram vantagem, pois crianças nascidas em um mundo sem história recente aceitavam naturalmente o novo começo – novos registros e memórias se mantinham firmes e isso era tudo o que realmente importava. Gradualmente, a ordem se restabeleceu.

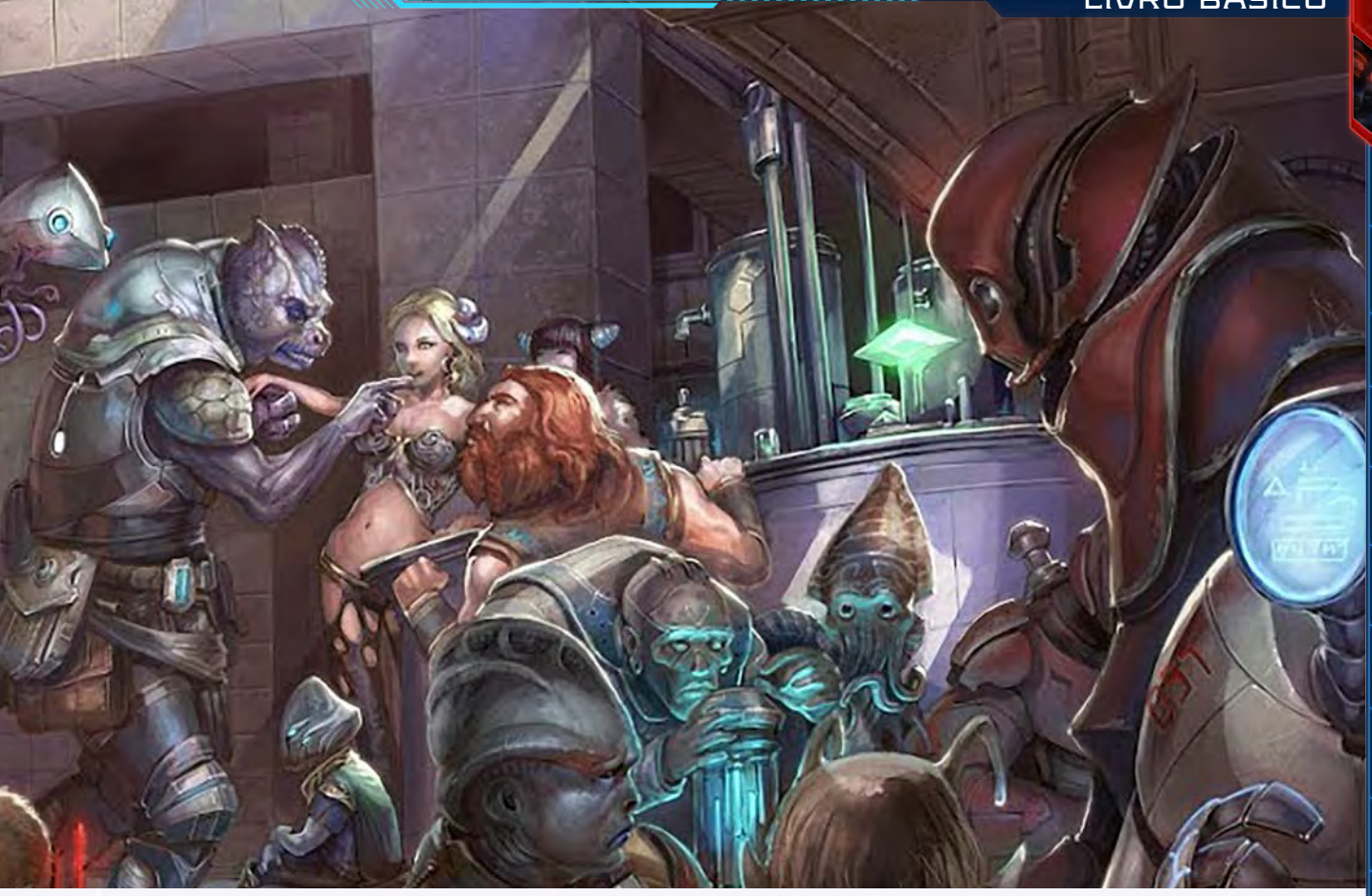
Hoje, cerca de 3 séculos após o período obscuro agora chamado de Lacuna, a maioria das sociedades vê o cataclismo histórico com pouco interesse, com exceção dos criptoarqueologistas, recuperadores e cientistas que tentam descobrir os maravilhosos artefatos da era perdida e fazer engenharia reversa neles. Para todos os outros, o foco está em criar uma nova história, movendo-se sempre em frente e para cima.

Ninguém jamais pôde dizer com certeza o que causou a Lacuna, já que mesmo os próprios deuses permanecem firmemente silenciosos (ou ignorantes) em relação ao assunto. No entanto, as teorias abundam, sendo a mais popular que a Lacuna foi um efeito de ondulação quântica causado pela descoberta e uso da tecnologia de Deriva, um buraco rasgado na história e viajando para trás no tempo, possivelmente emaranhando nossa linha temporal com as de universos alternativos. Outros argumentam que a Lacuna foi causada pela tal magia que levou o planeta Golarion (veja o quadro na página 425), uma ressonância mágica que se estendeu para frente e para trás, com seus tremores ganhando força até que acabaram destruindo a estrutura fundamental do tempo.

O que *é* conhecido, no entanto, é que, embora a Lacuna seja universal, – e uma combinação de datação de carbono e astrocronologia sugerirem que ela durou vários milênios – suas bordas são geotemporalmente inconsistentes. Onde um sistema de estrelas pode ter registros precisos que se estendem há 300 anos no passado, mundos em diferentes partes da galáxia podem ter 310 anos de história ou apenas 275. Alguns estudiosos até mesmo descobriram raros "caches" dentro da Lacuna – lugares onde os registros parecem subitamente consistentes em um determinado período ou tópico. Para uma organização como os Starfinders, localizar estas migalhas dispersas e sincronizá-las com antigos registros pré-Lacuna pode conter a chave para desvendar o maior mistério do universo.

VIAGEM INTERESTELAR

Quando a história recomeçou no final da Lacuna, muitos mundos descobriram que já haviam estabelecido voos espaciais e comércio interplanetário. Eternaves vercitas, cruzeiros de ossos eoxianos, bioembarcações brethedanes de natação no vácuo e outras preencheram o vazio; os portais mágicos e magias de salto planar proporcionaram oportunidades para visitar outros mundos e encontrar colegas através do sistema. Entretanto, embora o voo espacial fosse relativamente comum, as vastas distâncias entre as estrelas ainda tornavam viagens para além



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

de um mesmo sistema solar em sua maioria inviáveis – o terreno dos conjuradores planinautas ou audaciosos de vida longa.

A ascensão de Triune mudou tudo isso. Embora o sistema solar sempre tenha tido deuses dedicados às máquinas, mesmo durante a antiguidade confirmada, eles sempre permaneceram relativamente menores. No entanto, exatamente 3 anos após o fim da Lacuna no Sistema Golarion, uma nova divindade revelou-se: uma rede divina integrando Epoch, o deus-máquina construído em Aballon; Casandalee, o deus dos androides; e Brigh, a deusa das engrenagens. Se autonomeando Triune, esta nova consciência coletiva se lançou à proeminência ao proporcionar aos mortais o acesso a uma dimensão de hiperespaço até então desconhecida chamada de Deriva, acessível apenas pela tecnologia e proporcionando fácil viagem a estrelas distantes. Por um preço relativamente baixo, naves agora poderiam adquirir um motor de Deriva que as deixa deslizar rapidamente entre sistemas estelares. (Para mais informações, veja a página 290.)

No rastro desta revelação, uma corrida colonialista começou. Os aventureiros e os marginalizados buscaram oportunidades em novas colônias. Corporações buscaram recursos e liberdade de regulamentos. Governos procuraram expandir seus territórios. No entanto, tão rápido quanto começou, este êxodo atingiu seus primeiros obstáculos, pois muitos mundos "novos" já estavam habitados ou tinham estranhas contaminações hostis à vida e civilizações predatórias, tanto vastas quanto incompreensíveis, espreitavam no escuro entre as estrelas. Novas raças, por sua vez, inundaram os Mundos do Pacto, chegando em paz e em guerra, forçando os mundos a se unirem para proteção mútua e em apreciação compartilhada por tudo o que tinham em comum. Hoje, a exploração espacial continua desenfreada e lucrativa para os cidadãos dos Mundos do Pacto, mas ainda é uma busca romântica e repleta de perigo.

GOLARION PERDIDO

O sistema solar hoje denominado Mundos do Pacto tem sido habitado há milênios, por dezenas de milhares de anos, mesmo antes da Lacuna. Embora todos os planetas do sistema possam argumentar sobre a própria significância, a maioria dos observadores externos concorda que o planeta mais importante do sistema era o terceiro a partir do sol, chamado Golarion.

O berço presumido dos humanos, anões, halflings e várias outras raças ainda encontradas no sistema, Golarion era mais notável não por suas vastas civilizações, mas por seu significado teológico: além de enjaular um deus obscuro da destruição chamado Rovagug em seu núcleo, Golarion também abrigava um objeto mágico chamado *Pedra-Estelar*, que permitia que mortais ascendessem à divindade. Em algum momento da Lacuna, no entanto, esse mundo desapareceu. Sumo-sacerdotes e servos divinos pediram respostas aos deuses e todos receberam a mesma informação: Golarion ainda existe, assim como os descendentes das pessoas que nele estavam quando desapareceu, seguros em um lugar inalcançável por magia ou ciência. Além disso, deuses e demônios mantêm a mesma política firme que nenhuma informação adicional será entregue – isso se eles de fato souberem algo mais. A existência da Estação Absalom na antiga órbita de Golarion leva a ainda mais perguntas. Foi construída como um bote salva-vidas? É simplesmente uma plataforma espacial de Golarion deixada para trás após o desaparecimento? Ou a própria estação é de alguma forma responsável pelo desaparecimento do planeta? Seja como for, o mistério de Golarion leva muitos dentro e fora dos Mundos do Pacto a ainda se referirem a esse sistema solar como "o Sistema Golarion."

LINHA DO TEMPO DOS MUNDOS DO PACTO

0 DL
A Lacuna termina.
Todas as datas aqui são notadas em DL – anos depois do fim da Lacuna no sistema dos Mundos do Pacto.

3 DL
Triune se revela e concede o segredo da viagem na Deriva ao universo – particularmente os mundos do Sistema Golarion.

7 DL
Os Sábios Ósseos de Eox iniciam o Ataque de Fogomago contra a Estação Absalom.

12 DL
Primeiro contato entre o Sistema Golarion e o Veskarium, o império Vesk.

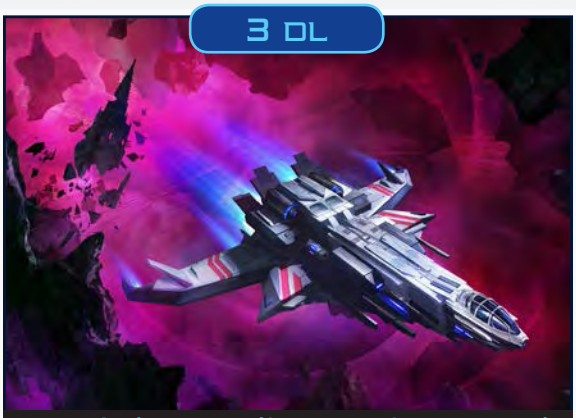
36 DL
Batalha de Aledra: as primeiras grandes hostilidades entre os habitantes do Sistema Golarion e do Veskarium.

41 DL
O Pacto de Absalom é assinado, unindo todos os mundos no Sistema Golarion em defesa e governança mútuas.

67 DL
Um patógeno alienígena apelidado de Praga de Poeira Estelar se espalha pelos Mundos do Pacto, matando milhões.

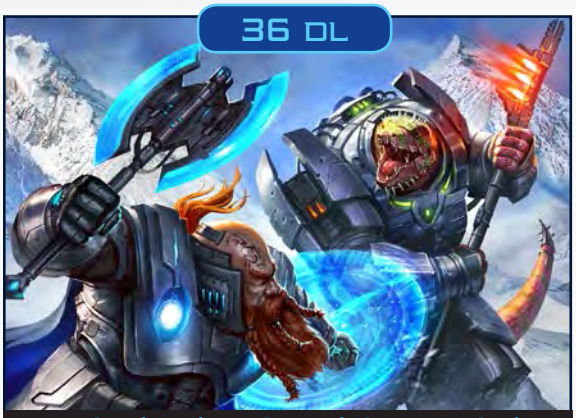
83 DL
Primeiro contato entre os Mundos do Pacto e a raça shirren.

3 DL



Engenheiros vercitas constroem o primeiro motor de Deriva, com base nos projetos concedidos pelo deus-máquina Triune. A Vorme do Caos, capitaneada pela androide Aleksana Guryari, faz a primeira viagem conhecida através da Deriva, trazendo prova conclusiva de viagem para um sistema estelar distante.

36 DL



O Veskarium invade o Sistema Golarion, fazendo o primeiro pouso em Triaxus e devastando a cidade montanhosa de Aledra. Embora uma aliança multiplanetária consiga expulsar os invasores, a "Guerra Silenciosa" que se segue com o Veskarium custa inúmeras vidas e promove a formação do Pacto de Absalom.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

154 DL — Androides recebem cidadania plena nos Mundos do Pacto.

223 DL — Descoberta do Arquipélago Ardente no sol.

240 DL — A nave-mundo kasathana *Idari* chega no espaço dos Mundos do Pacto.

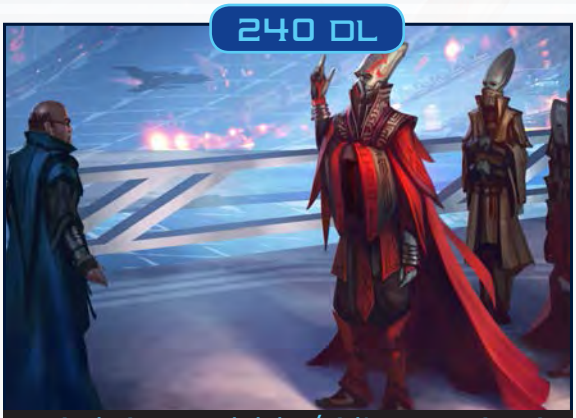
269 DL — Primeiro contato com o Império Estelar Azlanti.

287 DL — Lashuntas e formians de Castrovel assinam um acordo de paz marcante, encerrando milênios de conflito.

291 DL — O Enxame ataca tanto os Mundos do Pacto quanto o Veskarium, provocando uma aliança.

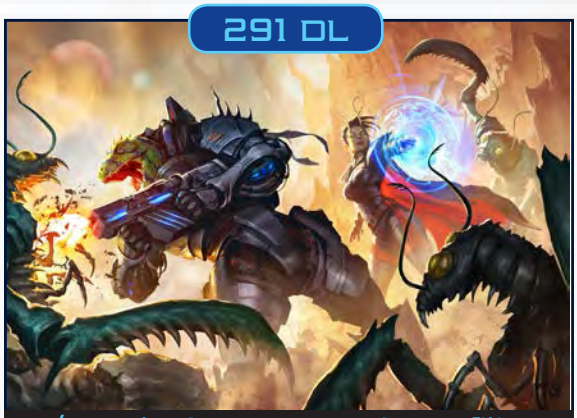
317 DL — Ano atual.

240 DL



A Idari chega e inicia órbita ao redor de Akiton, preparando-se para colonizá-lo. Uma delegação diplomática do Conselho do Pacto – apoiada por toda a frota dos Mundos do Pacto – convence os kasathas do contrário, e a Idari, em vez disso, ocupa uma órbita solar logo além de Verces e peticiona para se tornar um Mundo do Pacto.

291 DL



Após mais de 200 anos de conflito, a Guerra Silenciosa entre os Mundos do Pacto e o Veskarium é interrompida quando o Enxame invade os dois sistemas. Para sobreviver, os dois governos concordam em encerrar as hostilidades, trabalhando juntos para afastar com sucesso a destruição sem sentido do Enxame.

MUNDOS DO PACTO

Como um átomo não pode ser partido sem graves consequências, também dividimos nosso sistema correndo perigo. Guerrear uns com os outros é ignorar as recompensas da cooperação e nos deixar expostos aos terrores do além. Somos todos filhos da mesma estrela-mãe. Embora nossas diferenças nos tornem fortes e a concorrência de nossas ideias nos leve a novas alturas, nunca devemos permitir que elas nos dividam. Pois, se o fizermos, certamente morreremos.

— Do prefácio de *O Pacto de Absalom*

A FORMAÇÃO DO PACTO

No sistema solar habitado mais próximo do deles, exploradores entusiastas vindos do Sistema Golarion encontraram os vesk, uma raça reptiliana que deu credibilidade ao medo de ameaças extrassolares. Tendo conquistado a totalidade de seu próprio sistema, os répteis belicosos desejavam se expandir, mas misteriosamente ainda não haviam recebido o presente de Triune de viagens interestelares. Quando os primeiros exploradores chegaram através da Deriva, os vesk os receberam calorosamente por tempo o suficiente para decifrar a tecnologia da Deriva – e logo começaram a montar frotas de guerra capazes de entrar na Deriva miradas em seus vizinhos generosos. Na sequência da desastrosa Batalha de Aledra, os planetas independentes do Sistema Golarion reconheceram o enorme perigo que enfrentavam e se uniram para a defesa mútua, criando um único governo no sistema, capaz de se defender contra os vesk. Esta coalizão tornou-se conhecida como os Mundos do Pacto.

Nos próximos 250 anos, os dois sistemas permaneceriam sendo a maior ameaça um do outro, lutando sobre planetas fora da autoridade direta de qualquer autonomia ou então se envolvendo em batalhas espaciais contidas ao longo dos cordões entre seus sistemas, muito equilibrados para qualquer um se comprometer com um ataque em grande escala. Esta assim chamada Guerra Silenciosa finalmente chegou ao fim em 291 DL, quando uma vasta entidade devoradora de mundos chamada Enxame atacou os dois sistemas simultaneamente. Sob o risco de ser completamente invadido, o Veskarium – como os reptilianos chamam seu império – e os Mundos do Pacto assinaram uma aliança formal, conseguindo, juntos, forçar o Enxame para fora de sua região do espaço. No entanto, embora a aliança tenha dado fim às hostilidades ativas e aberto ambos os sistemas para negociar um com o outro, cidadãos de ambos os lados reconhecem que a aliança foi forjada por conveniência e, portanto, pode desmoronar a qualquer momento.

Felizmente para os Mundos do Pacto, nem todo contato extrassolar foi tão violento. Os insetoides shirren chegaram em 83 DL, com nada além de boa vontade e rapidamente se integraram à sociedade dos Mundos do Pacto. Kasathas, que apareceram em 240 DL na massiva nave-mundo Idari, se provaram menos dispostos a serem assimilados, ainda que tenham se estabelecido rapidamente como aliados valiosos. Embora outras criaturas sencientes vindas de fora do Sistema Golarion ocasionalmente cheguem, trazidas por exploradores dos Mundos do Pacto ou se aproximando do poderoso farol de Deriva da Estação Absalom, a já incrível diversidade de formas de vida no sistema significa que a maioria dessas criaturas é capaz de se misturar facilmente e estabelecer residência, desde que não provoquem muitos problemas.

OS MUNDOS DO PACTO

Graças à *Pedra-Estelar* mágica no centro da Estação Absalom, que atua como um farol para naves em toda a galáxia, os Mundos do Pacto são hoje um sistema vibrante constantemente movimentado pelo comércio interplanetário e interestelar, assim como por mil guerras culturais e econômicas em pequena escala. Como um ponto de partida para as expedições para a Vastidão, nunca faltam naves precisando de exploradores ousados o suficiente para se lançarem na escuridão na esperança de encontrar riquezas e maravilhas.

Governo

O Pacto não é um governo único em todo o sistema, mas sim uma associação de mundos independentes vinculados por tratados para trabalharem juntos e reconhecerem a soberania uns dos outros. Embora seus poderes tecnicamente se estendam apenas para facilitar o comércio entre mundos, aplicar leis interplanetárias e defesa mútua, nos últimos séculos o governo tem gradualmente ampliado o alcance de sua autoridade.

O Pacto – às vezes chamado formalmente de Pacto de Absalom – foi proposto pela primeira vez em 41 DL, em resposta ao aumento da agressão vesk ameaçando todo o sistema. Reconhecendo que não havia nenhuma maneira de um mundo individual se opor ao poder combinado do Veskarium, uma coalizão de oficiais da Estação Absalom, Castrovel e Verces propôs o novo arranjo, baseado em grande parte no sistema que administrava o Anel de Nações de Verces como um governo eficaz de um mundo. Para a surpresa da coalizão, o primeiro mundo a se inscrever no novo plano não foi o racional Aballon ou pacifista Bretheda, mas sim o infame planeta dos mortos-vivos de Eox. Com o poder militar dos Sábios Ósseos do seu lado e as igrejas de Abadar e Iomedae empunhando seu poder financeiro e religioso para promover a campanha, a coalizão rapidamente ganhou força e, em apenas alguns anos, todo o sistema passou a ser protegido sob o novo governo.

Como uma confederação de estados independentes, o Pacto geralmente se esforça para dar aos mundos signatários a maior autonomia possível. Além de fazer cumprir uma breve lista de direitos universais concedidos a todas as criaturas sencientes e uma lista um pouco mais longa para os cidadãos dos Mundos do Pacto, o governo deixa grande parte das questões judiciais e legislativas para os governos locais dos mundos individuais, desde que não violem a autoridade de outros planetas. Principais agentes da lei do Pacto, os Comissários, tanto diplomatas quanto policiais, fazem o seu melhor para resolver problemas diplomaticamente e manter o frágil equilíbrio do sistema. O

Pacto também é muito específico sobre os limites de sua autoridade – além de honrar a soberania de seus governos constituintes, o Pacto não clama jurisdição sobre mundos além de seu sistema solar, a menos que sejam colônias que requisitaram e ganharam o status oficial de protetorado.

As decisões governamentais dentro do Pacto são feitas pelo Conselho do Pacto, que fica em um vasto edifício senatorial na Estação Absalom, chamado Plenara. Todo Mundo do Pacto é representado no conselho, cada um com um número de delegados proporcionais à sua população senciente. Embora muitos assuntos sejam decididos por voto direto no conselho, impasses e questões de particular importância vão para a Diretoria, um conselho de liderança cujos cinco membros votantes são eleitos pelo plenário do Conselho do Pacto a cada 2 anos. Nenhum mundo pode ter mais de um representante na Diretoria, mas o fato disso colocar muitas decisões que afetam o sistema inteiro nas mãos de apenas cinco mundos significa que Plenara é um foco constante de politicagens e formação de alianças, à medida que os mundos individuais usam seu poder e influência para garantir que seus interesses sejam representados pela Diretoria. Um sexto membro não-votante da Diretoria, o Diretor-Geral dos Comissários, é escolhido de forma independente pelos Comissários e não possui um mandato definido, servindo apenas para aconselhar os outros diretores e executar as decisões do conselho.

Nem todo planeta no sistema é um membro pleno do Pacto. As luas são geralmente vistas como parte da jurisdição de seu planeta, exceto aquelas como Arkanen que conseguiram uma representação independente. Alguns mundos com civilização limitada, como Aucturno, Liavara e o sol, são classificados como protetorados; esses mundos não recebem autonomia plena ou direito de voto, mas seus representantes podem falar nas reuniões do conselho. Apesar de ser uma coleção de muitos mundos minúsculos, a Diáspora se uniu como um único bloco votante e nos últimos anos uma única nave – a nave-mundo kasathana *Idari* – alcançou o status de Mundo do Pacto, com muitas novas colônias além do sistema solar tendo esperanças de seguir o exemplo. Embora organizações religiosas e corporativas não tenham voz direta nas decisões do conselho, sua presença constante por meio de lobistas e assessores garante que seus interesses também sejam representados.

Magia e Tecnologia

Os registros pré-Lacuna mostram que outrora a maioria dos mundos no sistema dependia quase que exclusivamente de magia para tarefas complexas e difíceis. Hoje, embora a magia continue sendo uma vocação respeitada e um meio de realizar grandes feitos, a tecnologia geralmente oferece soluções mais práticas e econômicas para os mesmos problemas. Por que gastar anos de estudos dedicados para conjurar uma magia que cria luz quando você pode comprar uma lanterna por alguns créditos? Por que pagar um mago de batalha para lançar raios de eletricidade em seus inimigos quando o mesmo dinheiro pode equipar todo um esquadrão de soldados com rifles laser?

Isto não quer dizer que a tecnologia substituiu a magia. Pelo contrário, as duas evoluíram juntas, com inventores misturando magia e tecnologia e corporações escolhendo qual ferramenta é mais barata e mais eficiente para um determinado trabalho. Como resultado, a maioria das tecnologias envolve pelo menos um pouco de magia, seja em seu funcionamento ou em sua fabricação, e não é incomum ver itens tecnológicos com aprimoramentos descaradamente mágicos. Esta mistura, no entanto, significa que a tecnologia que incorpora quantidades mínimas de magia tem meios de permanecer funcional, mesmo quando atingidas por efeitos de dissipação – em termos de regras, isto significa que, a menos que um item seja especificamente chamado de mágico ou um híbrido de magia e tecnologia, ele é considerado imune a todos os efeitos de antimagia. Da mesma forma, a prevalência de magias menores na tecnologia não impede que classes não-mágicas, como o mecânico, trabalhem efetivamente com tais itens, desde que não haja modificações mágicas extensas.

Embora no passado antigo a magia nos Mundos do Pacto tenha sido dividida em muitas tradições diferentes, a magia de hoje é vista como um único grupo de fenômenos fisicamente impossíveis, independentemente de onde vem ou de como é manipulada. As distinções tradicionais como magia "arcana" e "divina" já foram abandonadas há muito tempo e, embora diferentes conjuradores possam acessar a magia através de meios muito diferentes, desde hackear a realidade com alta tecnologia ao estudo de itens de ocultismo ou a canalização do poder divino, todos são simplesmente diferentes meios de alcançar os mesmos objetivos.

Comunicação

A comunicação nos Mundos do Pacto se enquadra em três categorias: planetária, intrassistema e ilimitada. Embora alguns governos poderosos e organizações religiosas ocasionalmente façam uso de comunicações sobrenaturais caras e perigosas, como empregar anjos e demônios como mensageiros, a maioria dos moradores dos Mundos do Pacto está restrita ao uso da tecnologia para suas comunicações de longo alcance.

Ao contrário dos comunicadores planetários, comunicadores com alcance intrassistema ou ilimitado são muito grandes para serem portáteis, portanto geralmente são integrados

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

em naves espaciais ou instalações de tamanho semelhante. Indivíduos sem suas próprias unidades geralmente podem pagar para enviar mensagens em comunicadores alugados. Receber uma mensagem em uma unidade com alcance no sistema solar ou ilimitado requer um transponder de farol de Deriva ativo, o que faz com que o receptor transmita dados de identificação e localização. Assim, muitas organizações criminosas mantêm caixas de correio virtual ou retransmissores ilegais, ativam transponders falsificados ou simplesmente desligam seus transponders e seguem às escuras. Estes transponders são padronizados para todas as naves espaciais e funcionam como um dos principais meios de identificação da nave.

Planetária

Comunicadores pessoais são dispositivos comuns e baratos que são capazes de comunicar uns com os outros em um único planeta ou entre naves orbitando um determinado mundo. Pequenos o suficiente para serem carregados em um bolso, também vêm integrados automaticamente em todas as armaduras de 1° nível ou superior. Embora os comunicadores sejam poderosos o suficiente para transmitir em qualquer lugar em um planeta, eles podem ser afetados por interferências eletromagnéticas direcionadas ou bloqueados por certos materiais ou métodos, conforme determinado pelo MJ. A criptografia também torna impossível utilizar comunicadores para controlar máquinas diretamente, como drones e naves espaciais. Embora alguns indivíduos liguem seus comunicadores para operar como canais de rádio privados sempre ligados, a maioria entra em contato com os outros ao inserir nomes publicamente registrados ou códigos de identificação privados.

Intrassistema

Devido às vastas distâncias envolvidas, a comunicação interplanetária envolve atrasos significativos, resultando em algo mais próximo da correspondência do que da conversa. A melhor tecnologia atual usa a rede de faróis de Deriva de Triune – embora lançar o sinal entre eles muitas vezes diminua misteriosamente o atraso de tempo além do que seria fisicamente possível, isso também torna o atraso aleatório, fazendo com que todas as mensagens dentro de uma área do tamanho de um sistema solar levem 1d6–1 horas para chegar ao destino.

Ilimitada

Como a comunicação interplanetária, a comunicação interestelar depende dos faróis de Deriva. As mensagens transmitidas desta maneira permanecem uma forma fundamentalmente epistolar, já que elas levam a mesma quantidade de tempo de viagem que simplesmente saltar para o destinatário com uma nave – dias ou semanas (veja página 291). Assim, naves-correio e missões de embaixadores ainda são populares para negociações e informações urgentes. Tal como acontece com a própria viagem de Deriva, embora teoricamente não haja alcance máximo para esta forma de comunicação, ninguém nunca recebeu um sinal de retorno de além dos limites da galáxia.

Redes de Informação

Os planetas variam muito em seus níveis de telecomunicações e integração, mas cada Mundo do Pacto possui pelo menos uma versão rudimentar de uma infosfera: uma rede mundial de informações digitalizadas. Devido à necessidade de transmitir informações fisicamente, estas infosferas são amplamente desconectadas e mundos vizinhos podem compartilhar informações essenciais, mas divergir descontroladamente em questões menores que não mereceram o esforço de sincronização. Embora estas infosferas sejam muitas vezes similares à Internet da Terra, mantendo quantidades quase ilimitadas de efemeridades econômicas e culturais, todos os principais portos dos Mundos do Pacto possuem conjuntos de dados enciclopédicos básicos que as naves podem baixar para ajudar os passageiros em pesquisas quando não estão em contato direto com uma infosfera. Para mais informações sobre pesquisas auxiliadas pela rede, veja a página 133.

Tempo

Em um cenário com quase uma infinidade de mundos, cada um com seus próprios períodos de rotação e translação, registrar a passagem do tempo pode ser extremamente complicado. Felizmente, um dos primeiros atos do Conselho do Pacto como governo foi instituir um sistema universal de medidas para manter tudo funcionando sem problemas.

Quando as regras do Starfinder – ou a maioria das pessoas nos Mundos do Pacto – referem-se a uma hora, dia ou ano, elas geralmente se referem ao Horário Padrão do Pacto. Sob este esquema, um dia tem 24 horas de 60 minutos cada. Por causa de uma anomalia astronômica, isto coincide com o ciclo diário de Castrovel e Triaxus, bem como o horário de turnos na Estação Absalom, daí sua adoção. A duração do ano – 365 dias, com 52 semanas no ano – é baseada no comprimento da órbita da Estação Absalom ao redor do sol. Quando as pessoas querem se referir à rotação ou translação de um planeta em particular, geralmente usam termos como "dia local" ou "ano local." (Convenientemente, isto também significa que todas as regras do jogo que fazem referência ao tempo utilizam medições padrão da Terra.)

A história moderna registra anos em DL, que significa "Depois da Lacuna", referindo-se ao número de anos desde o final da Lacuna no sistema dos Mundos do Pacto, quando a memória e a história se tornaram confiáveis novamente. Os eventos que ocorreram antes do limite mais antigo da Lacuna são muitas vezes referidos como AL ("Antes da Lacuna") e medidos em quantos anos antes da Lacuna ocorreram, com uma data como 300 AL significando que o evento ocorreu 300 anos antes do início da Lacuna. Em alguns mundos, no entanto, os estudiosos utilizam os calendários locais preexistentes para eventos anteriores à Lacuna. Os pesquisadores das culturas de Golarion, por exemplo, às vezes descobrem documentos que se referem a datas em "Cômputo de Absalom", uma medida que se acredita ter sido utilizada por quase 5 milênios, começando com a ascensão de um, deus da humanidade, agora morto e esquecido, chamado Aroden. Datar qualquer coisa dentro da Lacuna é sempre uma proposição altamente duvidosa e aqueles que tentam fazer reivindicações sobre essas coisas costumam contar para frente ou para trás a partir da borda mais próxima, como "cerca de 500 anos após o início da Lacuna."

Vida Diária e Cultura

Os Mundos do Pacto são, por sua própria natureza, uma mistura de culturas com diferentes valores e tradições, dificultando a identificação de traços gerais. Ainda assim, algumas coisas podem ser ditas sobre o residente "típico" dos Mundos do Pacto.

Embora alguns lugares dentro do sistema – mais notadamente partes de Verces e Aballon – se aproximem de alcançar uma economia pós-escassez, a maioria dos Habitantes do Pacto não tem escolha senão trabalhar para viver. O capitalismo está presente tanto em trocas pessoais quanto planetárias (mantido dessa maneira em parte pela influência da igreja de Abadar) e

os ricos inevitavelmente dominam os pobres, que por sua vez fazem o melhor para se tornarem ricos. A qualidade da vida para aqueles que estão na parte baixa da economia varia dramaticamente – na Estação Absalom, o governo garante que nenhum ser senciente passe fome, mas mundos hostis como Apostae não veem nenhum problema com a servidão econômica que é escravidão em tudo, menos no nome. Embora o Starfinder como um jogo de RPG foque em exploradores audaciosos, agentes corporativos ousados, agentes militares da lei e muito mais, a maioria das pessoas no cenário tem empregos mais mundanos, seja alimentando o sistema através de vastas fazendas hidropônicas, transportando mercadorias de um lado para o outro entre mundos, conduzindo lojas e restaurantes ou trabalhando em mil outros trabalhos diários. Para mais informações sobre a economia dos Mundos do Pacto, veja Moeda Corrente na página 166.

Socialmente, a maioria dos moradores dos Mundos do Pacto tendem a ser do tipo viva-e-deixe-viver – qualquer outro estilo é difícil de se manter quando seu governo e até seu bairro podem conter uma dúzia de raças diferentes vindas de 50 culturas diferentes. O preconceito tende a ser reservado para os mais familiares e os mais forasteiros – as pessoas policiam os que são semelhantes a eles e temem o incompreensivelmente alienígena –, embora a maioria das pessoas perceba que tentar impor seus próprios valores aos outros geralmente acaba afastando inúmeras oportunidades valiosas. Como diz o velho ditado, é melhor deixar alienígenas serem alienígenas – e, talvez, clientes. Isto significa que mesmo indivíduos que não se encaixem bem nas culturas nas quais nascem geralmente podem facilmente encontrar aceitação ao se mudar, contribuindo para a mistura e migração constantes de pessoas em todo o sistema. Entretanto, mesmo dentro de assentamentos majoritariamente monoculturais, a simples exposição à vasta gama de diferentes raças e modos de vida logo além do horizonte tendeu a tornar os habitantes menos conscientes de diferenças menores como etnia, gênero, sexualidade e assim por diante. Quem se importa com a cor da pele ou o casamento dos vizinhos no apartamento abaixo quando seus vizinhos do andar de cima são águas-vivas gigantes sencientes que formam novas entidades agregadas toda vez que você pede que elas abaixem o volume de suas mixagens de dança pop cetácea?

Um dos maiores unificadores culturais nos Mundos do Pacto é a religião. Uma vez que todos – bem, quase todos – em algum momento morrem e a adoração de um deus pode ajudar a determinar o destino de sua alma eterna nos Planos Externos, as escolhas religiosas são práticas assim como socialmente significativas. Os Mundos do Pacto acolhem um grupo de deuses diferentes, cujas congregações, em grande parte, vivem juntas em harmonia – para informações sobre alguns dos mais importantes, veja a página 482.

As artes e o entretenimento estão mudando constantemente nos Mundos do Pacto, com as modas desaparecendo tão rapidamente quanto surgem. No momento, as sombrias batidas de shumka akitonianas e o "rock bruxaria" de Absalom estão se tornando populares em muitos locais mais grosseiros, enquanto discotecas de luxo tocam delicadas eterbaladas vercitas ou músicas eufônicas produzidas em Aballon projetadas por computação avançada para estimular diretamente os centros de prazer auditivo, criando uma experiência auditiva perfeita. A alta moda permanece dominada pelos estilos elegantes que saem de Kalo-Mahoi, o eterno visual punk lixo-glamoroso do Cravo na Estação de Absalom e a severidade gótica de Apostae. Esportes como o brutaris, lancestelar e as corridas de naves continuam populares, embora a maioria das pessoas encontre sua diversão com os jogos de salão em RV ou shows em holograma e fotograma. O mais popular destes últimos são, inevitavelmente, os sanguinolentos reality shows de Eox, constantemente criticadas por censores, mas nunca cruzando a linha da ilegalidade. Ultimamente, livros comuns viram um aumento de popularidade, talvez em parte devido à lendária holo-estrela lashunta Cashisa Nox ter declarando preferência por consortes bem letrados.

DIAS E MESES

Embora os dias da semana sejam simplesmente numerados com base em sua posição, os 12 meses do ano no Horário Padrão do Pacto são tradicionais e acredita-se que datem da época do Golarion perdido, nomeados em homenagem a deuses atuais e antigos.

DIAS DA SEMANA

DIA PADRÃO DO PACTO	ANÁLOGO DA TERRA
Primeiro Dia	Segunda-Feira
Segundo Dia	Terça-Feira
Terceiro Dia	Quarta-Feira
Quarto Dia	Quinta-Feira
Quinto Dia	Sexta-Feira
Sexto Dia	Sábado
Sétimo Dia	Domingo

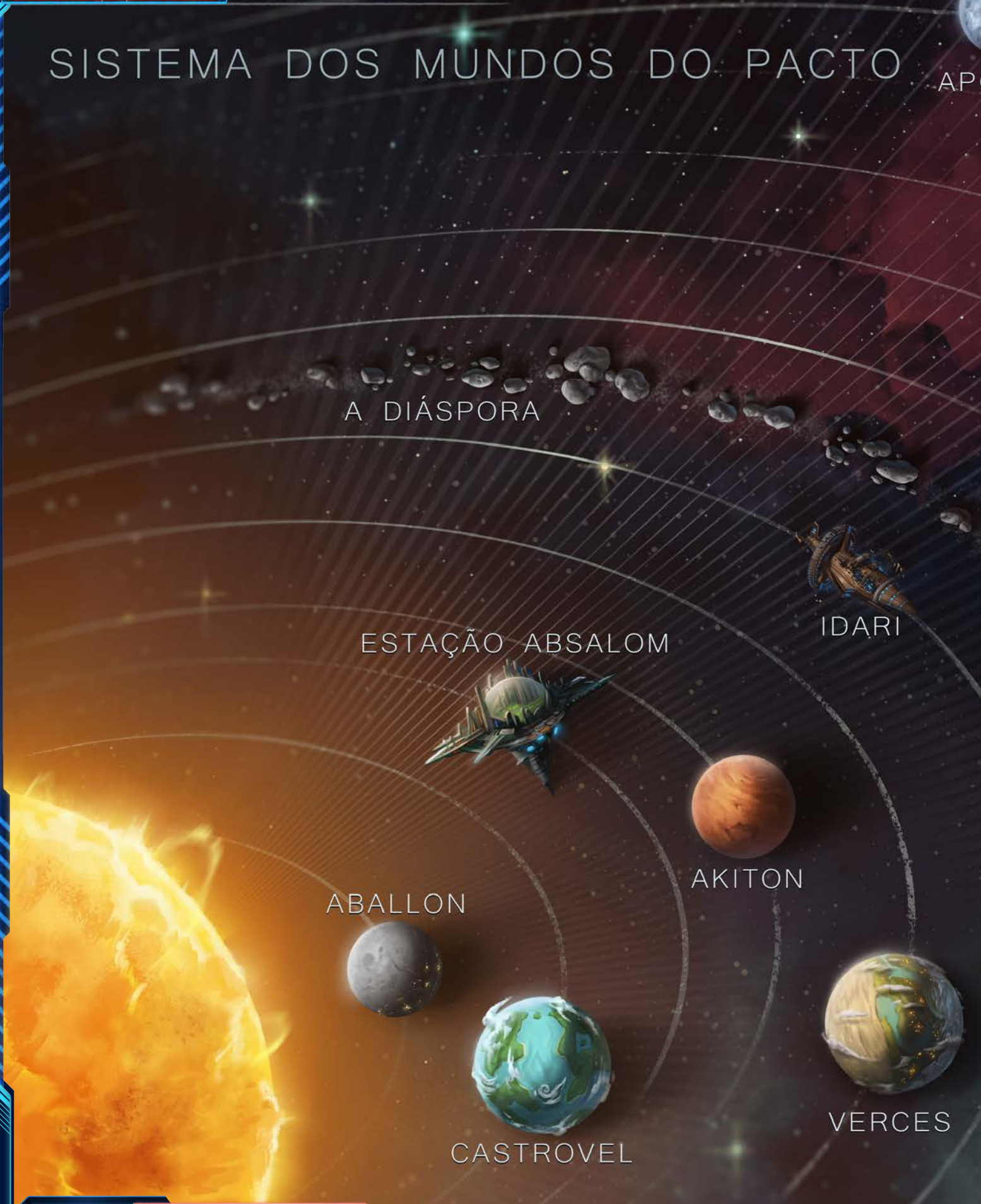
MESES

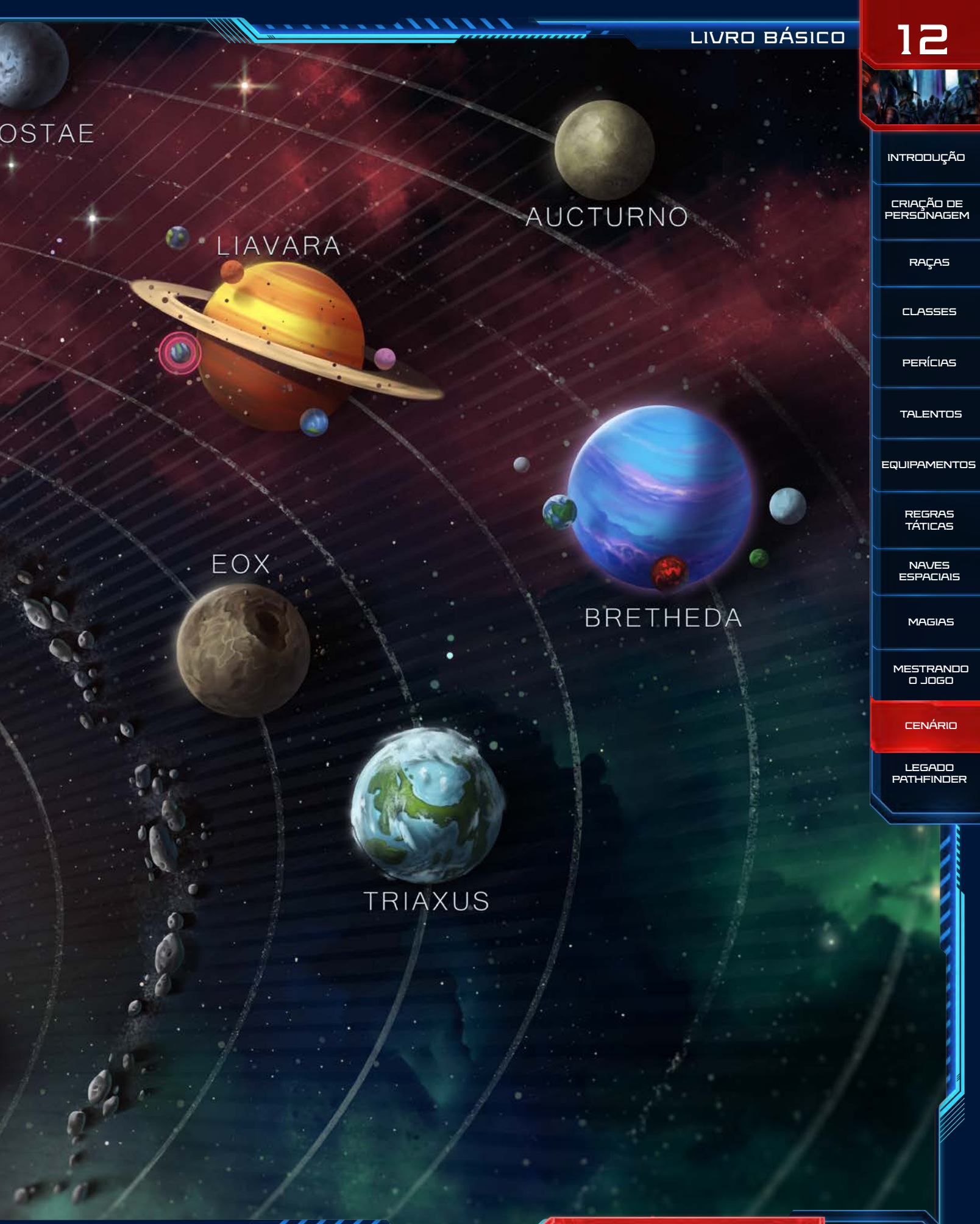
MÊS PADRÃO DO PACTO	ANÁLOGO DA TERRA
Abadius	Janeiro
Calistril	Fevereiro
Pharast	Março
Gozran	Abril
Desnus	Maio
Sarenith	Junho
Erastus	Julho
Arodus	Agosto
Rova	Setembro
Lamashan	Outubro
Neth	Novembro
Kuthona	Dezembro

Lendo as Descrições dos Planetas

As páginas a seguir contêm visões gerais dos 14 Mundos do Pacto mais importantes no sistema. Embora estes não representem todas as diferentes participações do Pacto, ou mesmo todos os Mundos do Pacto reconhecidos, eles cobrem os corpos celestes mais importantes no sistema dos Mundos do Pacto. Cada descrição de planeta possui estatísticas para seu diâmetro, massa, gravidade e assim por diante. Como números absolutos significam pouco para a maioria das pessoas, as estatísticas físicas e a composição atmosférica de um planeta são expressas em comparações com as do perdido Golarion (que são iguais às da Terra em todos os sentidos). Embora possa parecer complicado para estudiosos planetários expressar tudo em termos de um padrão que não é mais acessível, de fato, a referência a Golarion é principalmente uma construção politicamente conveniente – ela permite ao Conselho do Pacto dizer que não está promovendo nenhum dos mundos existentes acima dos outros.

SISTEMA DOS MUNDOS DO PACTO





INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

O SOL

A Mãe Ardente

Diâmetro: ×100

Massa: ×280,000

Gravidade: ×28

Atmosfera: Nenhuma

Dia: –; **Ano:**–

Embora a estrela-mãe dos Mundos do Pacto tenha um nome diferente em cada cultura distante a observá-la por telescópios, dentro de seu sistema geralmente é referida simplesmente como o sol ou, às vezes, Mataras (um nome lashunta que significa "mãe ardente"). Como a maioria das estrelas, o sol é um lugar incrivelmente inóspito, quase incompreensivelmente quente, com pressões capazes de esmagar naves espaciais comuns como uma fruta podre. Em seu coração, as energias massivas liberadas regularmente rasgam buracos para os Planos de Energia Positiva e do Fogo, dando origem a elementais de fogo parecidos com baleias e limos de plasma que rolam e alcançam sua fotosfera, bem como ifrits, salamandras e criaturas inteligentes de fogo com uma capacidade sobrenatural de suportar a tremenda pressão e calor do sol.

Embora deixado em grande parte de lado pelos Mundos do Pacto, ainda assim o sol atrai alguns residentes humanoides comuns; destes, os membros da Igreja de Sarenrae são, de longe, os mais comuns, como seria de se esperar dos adoradores da deusa do sol. Há cerca de um século, os eruditos sarenitas que orbitavam e observavam a estrela descobriram uma anomalia: uma coleção de cidades-bolha inexplicáveis e desertas, unidas por magia e, de alguma forma, flutuando incólumes nos mares flamejantes do sol. Além disso, ao se aproximarem, os sarenitas encontraram um túnel mágico se abrindo milagrosamente no fogo do sol, permitindo-lhes se aproximar das cidades sem serem destruídos. Embora ainda não se saiba quem construiu as cidades, como elas foram construídas ou porquê foram abandonadas – estudiosos do oculto e engenheiros estudam desesperadamente – o Arquipélago Ardente rapidamente se tornou o assentamento mais sagrado da igreja.

Hoje, a Catedral Radiante na bolha central atrai adoradores e cientistas de todo o sistema. As brilhantes escumadeiras solares sarenitas utilizam velas estelares para velejar perigosamente perto da corona solar, atendendo as estações orbitais que colhem energia solar ou magicamente engarrafam fogo nuclear para revender. Em órbitas ligeiramente mais seguras, várias empresas guiam tanques robotizados cheios de algas geneticamente modificadas para capturar essa mesma energia através de fotossíntese avançada. As corporações também operam plantas robóticas alimentadas por energia solar e as chamadas "caixas de selva" onde plantas modificadas produzem produtos químicos raros e complexos. Estas últimas são um pouco controversas, já que a magia e engenharia genética extremas usadas para mutar plantas comuns podem,

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

às vezes, distorcer mais os organismos do que seus criadores corporativos inicialmente pretendiam. Duas vezes no último ano, várias caixas de selva operadas pela NatuReal Componentes Ltda. ficaram selvagens, com plantas sencientes percorrendo os corredores e devorando a tripulação local. Felizmente, a maioria dos operadores de caixas de selva aprendeu (um pouco) com o escândalo e as tornaram inteiramente automatizadas – embora eles ainda precisem discretamente alugar operadores independentes para acompanhar seus técnicos de reparos sempre que uma caixa dá pane.

Além dos visitantes dos Mundos do Pacto, as delegações comerciais do Plano do Fogo regularmente utilizam o Arquipélago Ardente para se encontrar com contatos do Plano Material. Estes dignitários têm muito a oferecer, mas talvez as informações mais interessante que eles trazem sejam rumores de ruínas estranhas e impérios inteiros de criaturas imunes ao fogo – até mesmo alguns humanoides – flutuando dentro das camadas mais profundas do sol, ainda inacessíveis para raças externas. Combinada com a aparente idade das cidades-bolhas, esta notícia leva alguns estudiosos a se perguntarem se o sol poderia abrigar pistas sobre as primeiras raças a surgir no sistema, talvez até os lendários Primogênitos de Aballon. Muitas organizações diferentes monitoram silenciosamente a superfície do sol na esperança de entrar em contato com estes habitantes solares ou reivindicar novos artefatos forçados à superfície por convecção estelar. No entanto, se estas chamadas "culturas profundas" forem as verdadeiras progenitoras das raças dos Mundos do Pacto, por que se recusam firmemente a responder às mensagens e sondas blindadas lançadas nas profundezas do sol? E por que os ifrits e outros viajantes elementais parecem ter tanto medo de falar sobre eles? Recentemente, uma teoria em particular tem varrido os centros conspiratórios da infosfera das cidades-bolhas: a ideia de que a energia é tão grande no centro do sol que o próprio tempo começa a se deformar, tornando as civilizações nas profundezas do sol representantes não do passado, mas do futuro.

Embora o sol seja oficialmente comum a todos os Mundos do Pacto, o Arquipélago Ardente é considerado um protetorado independente e seus cidadãos têm o direito de se autogovernar. Embora as cidades-bolha sejam muito próximas de teocracias, graças à forte presença sarenita, cada uma tem sua própria personalidade, desde a bolha central fortemente religiosa de Costalvorecer às corporativistas Beirafogo ou Estrelacuna com seus laboratórios científicos.

ABALLON

A Forja

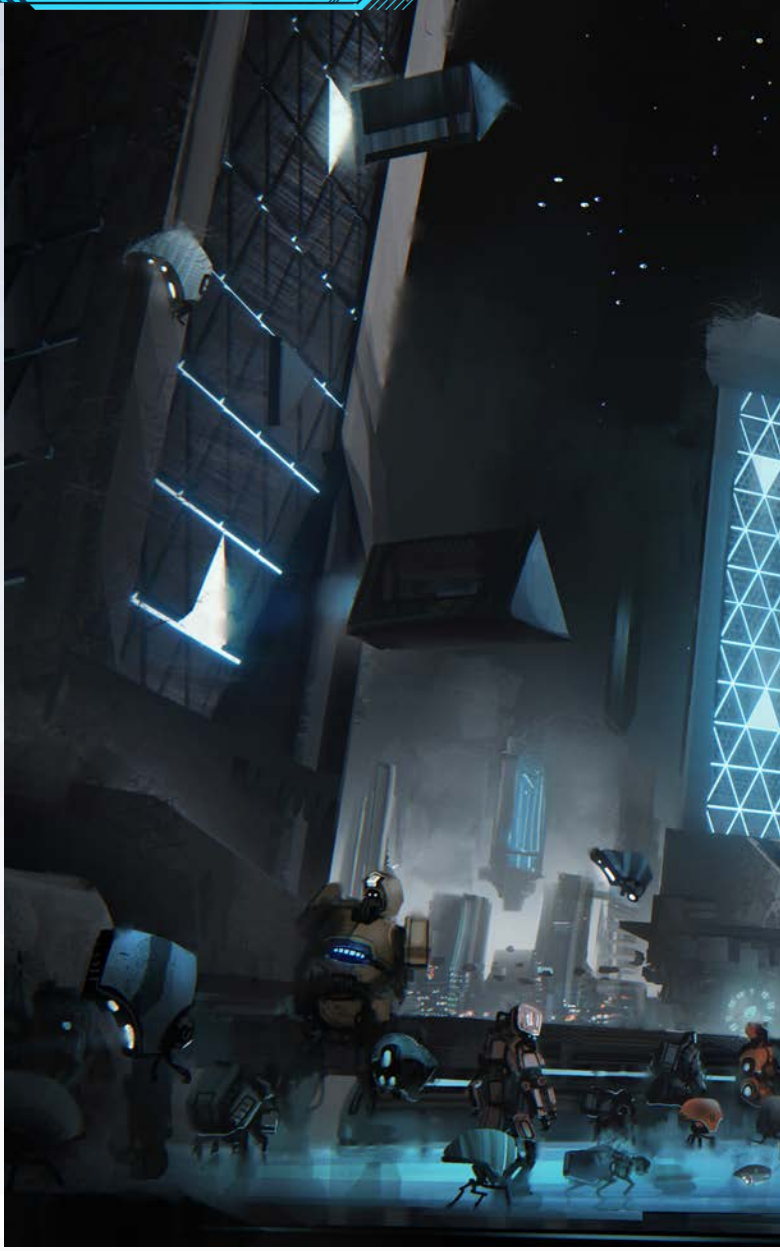
Diâmetro: ×1/3

Massa: ×1/27

Gravidade: ×1/3

Atmosfera: Rarefeita

Dia: 12 horas; **Ano:** 90 dias



Planeta mais próximo do sol, Aballon é um mundo sombrio de crateras empoeiradas, desertos cinza e montanhas afiadas. A pouca atmosfera que a gravidade do planeta consegue segurar é rapidamente destruída pelo vento solar, deixando uma paisagem silenciosa de pedra e metais pesados que ficam incandescentes no sol e cobertos de gelo na sombra, hostil a toda a vida biológica, exceto a mais resistente.

Felizmente, a maior parte da vida em Aballon não é biológica. Milhares de anos antes da Lacuna ou do voo espacial comum, uma misteriosa raça chamada de Os Primogênitos tocou Aballon. Utilizando a abundância de metais e energia solar, eles criaram um imenso exército de servos máquina, de simples drones a unidades de supervisão hiperinteligentes, configurando-os para trabalhar na colheita dos recursos do planeta.

E então eles partiram. Nos milênios que se seguiram, as máquinas se modernizaram, se espalharam e evoluíram para formar um ecossistema artificial completo, de simples robôs trabalhadores e drones predadores autoguiados que os caçam a máquinas totalmente sencientes que compõem uma vasta sociedade. Os do último grupo, coletivamente chamados anacites, assumem uma grande variedade de formas físicas adequadas às suas tarefas, embora tenham preferência por corpos artrópodes prateados, que nos últimos anos muitos passaram a pintar de cores diferentes ou em padrões esquemáticos abstratos para ajudar os não-máquinas a identificá-los.

Culturalmente, a maioria dos anacites aballonianos se enquadra em um de dois grupos ideológicos. Membros do primeiro grupo, Aqueles Que Esperam, continuam se atualizando e acumulando riqueza e recursos na crença de que Os Primogênitos um dia retornarão e que todos em Aballon devem estar prontos para recebê-los quando o fizerem. Aqueles Que Serão, por outro lado, acreditam que seu destino é assumir o manto d'Os Primogênitos e colonizar novos mundos, apontando suas naves-semeadoras robóticas para as estrelas. Os dois grupos possuem considerável poder econômico devido à alta concentração de minérios raros das Trincheiras da Meia-Noite, bem como pela influência de corporações tecnológicas anacites, como a Automatrix Robóticas, que se especializa na criação de IAs não sencientes para naves e servos robôs para revenda em outros Mundos do Pacto. Ambos os grupos regularmente também contratam aventureiros de outros mundos para montar expedições nas nove cidades antigas d'Os Primogênitos – coleções brilhantes, mas deterioradas,

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

de espirais que os próprios anacites são proibidos de entrar pela antiga lei – na esperança de descobrir pistas sobre a identidade e o objetivo de seus progenitores.

Ao longo dos tempos, a civilização anacite foi de uma rede simples de fábricas automatizadas produzindo cada vez mais máquinas para um conjunto mundial de cidades maiores que as d'Os Primogênitos. Frequentemente confusas para criaturas biológicas, estas cidades são, ainda assim, eminentemente lógicas e eficientes, com torres flutuantes, túneis de acesso sem luzes e robôs de manutenção barulhentos. Muitas incluem grandes fábricas de atmosfera para o benefício de visitantes e residentes biológicos – embora o planeta esteja constantemente perdendo sua atmosfera rarefeita, estas a reabastecem e muitas vezes se especializam na produção de "ar pesado", ou magnetosferas artificiais, que mantêm as regiões dentro e ao redor de suas cidades com uma pressão atmosférica confortável para os humanoides comuns dos Mundos do Pacto.

O maior assentamento anacite, Empenho, é famoso em todo o sistema solar como a sede da Corte das Máquinas, uma coalizão infalivelmente lógica de juízes robóticos que arbitram conflitos entre moradores, ajudam a rede de IAs governantes conhecida como a Matriz de Discernimento e mantêm a paz entre as facções do planeta. Sobre as objeções de outros governos planetários e até mesmo do próprio Conselho do Pacto, a Corte das Máquinas oferece a androides e outros seres mecânicos de todo o sistema o direito de serem julgados por sua corte, mesmo por crimes cometidos em outros mundos, sem medo de extradição. Os vereditos são sempre justos e a possibilidade de ter os fatos examinados sem quaisquer preconceitos faz com que Empenho seja amplamente reconhecido como um paraíso para todos os seres artificiais. Assim, muitos androides podem ser encontrados vivendo nos distritos de criaturas biológicas.

Empenho também é um dos principais locais sagrados da igreja de Triune. Foi aqui que os anacites criaram e ainda mantêm a rede neural do tamanho de uma cidade de mesmo nome, que deu origem a Epoch, um dos três aspectos do deus máquina. As três esferas geodésicas sobrepostas da Catedral da Unificação no centro da cidade situam-se sobre uma massiva fábrica subterrânea (e altamente sigilosa) que produz faróis de Deriva para sacerdotes espalharem pela galáxia.

CASTROVEL

A Selva

Diâmetro: ×1

Massa: ×1

Gravidade: ×1

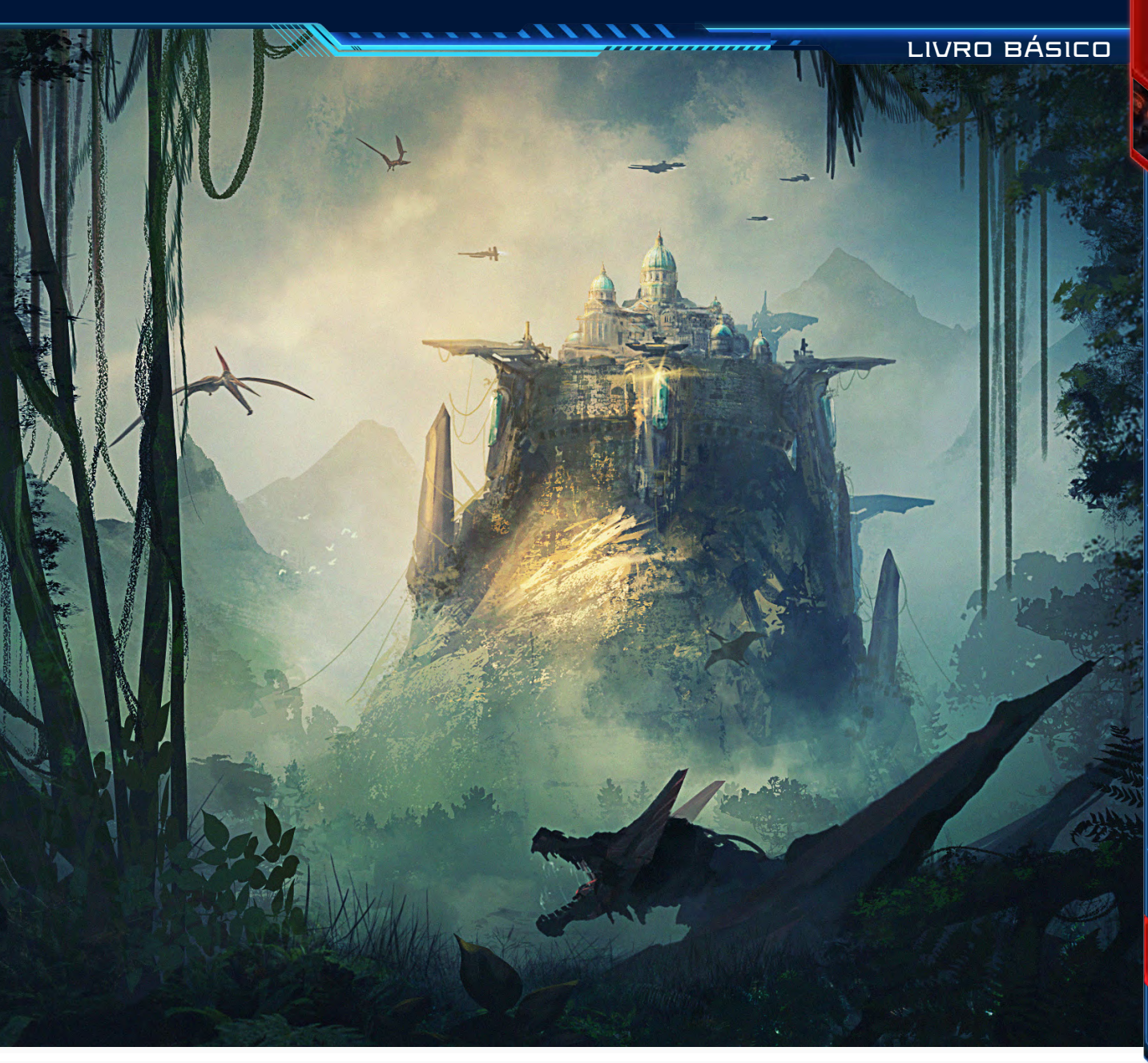
Atmosfera: Normal

Dia: 1 dia; **Ano:** 1/2 ano

Quente, úmido e agitado por tempestades e marés intensas, as selvas e os pântanos de Castrovel abundam com uma variedade de vida incomumente robusta, de grandes feras sáurias a tempestades de mofo mortal capazes de devorar cidades inteiras. Das muitas raças sencientes que residem neste mundo fértil, os mais proeminentes são os lashuntas, seguidos de perto por elfos e formians, todas as três são civilizações altamente conectadas e cosmopolitas graças a uma rede de antigos portais mágicos de teleporte chamada *aiudara*.

Tradicionalmente, os lashuntas de Castrovel se organizaram em cidades-estados independentes com uma variedade de governos, sendo a eleição de matriarcas o mais comum. Na era moderna, no entanto, o governo local de cidades menores muitas vezes age como uma base para as preocupações de grandes corporações, com companhias regionais ou interplanetárias incorporando ou criando assentamentos próprios, independentes e privados. Embora estes laços econômicos signifiquem que o nacionalismo lashunta raramente leva à guerra de fato, a espionagem industrial desenfreada e a influência corporativa sobre as políticas públicas são preocupações crescentes dos residentes.

Das cidades-estados ainda capazes de competir com o poder corporativo, a mais significativa é Qabarat, a Joia Brilhante do Mar Ocidental e o maior espaçoporto do planeta. Da Casa Tripartida da cidade, a Senhora Morana Kesh e seu consorte principal, Grantaeus, manejam uma delicada teia de fios que evita que o planeta se torne uma zona franca corporativa. Também são notáveis por seu poder e influência as muitas universidades da cidade, conhecidas por seus vastos arquivos pré-Lacuna; elas treinam alguns dos melhores exploradores, pesquisadores e navegadores do sistema. Arquitetonicamente, a cidade é uma obra de arte, seus antigos muros de conchas esmagadas e brilhantes se misturam perfeitamente com adições modernas. Esta sensação de atemporalidade – de conexão com a longa história do planeta – é uma questão de orgulho para muitos dos moradores, que apreciam os sons dos soldados treinando nos Jardins de Batalha, eruditos discutindo animadamente nas escadas das universidades, ou o rugido e silvo das naves espaciais pousando que substituíram quase completamente as embarcações aquáticas em Ponta da Nau. Enquanto a maioria dos visitantes do planeta entra pelo porto de Qabarat, vários portais em toda a cidade se conectam a outros poderosos assentamentos lashunta, como o isolado Laubu



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Mesa, Komena nos Fragmentos Flutuantes, Jabask a Inquebrada ou Candares, com suas cachoeiras intermináveis e perigosas escavações de corpsicum nas falésias.

Embora os insetoides formians tenham lutado com os lashuntas por milênios, a vinda do Pacto e cuidadosas negociações de paz intermediadas pelos shirren finalmente encerraram as hostilidades há meros 30 anos. Hoje, as colmeias formians conhecidas como Colônias trabalham juntas para cultivar a terra e negociar com outras raças, com a rainha de cada colmeia individual pagando tributo à Rainha Suprema – uma entidade puramente filosófica estabelecida durante o histórico Encontro das Rainhas. Cada uma das maiores tocas-colmeia formians pode cobrir quilômetros, às vezes erguendo-se em colinas de favos artificiais, tornando-as confusas para visitantes (e historicamente impossíveis de conquistar).

Em desacordo com esta nova era de paz, os elfos de Sovyrian são predominantemente tradicionalistas xenófobos, negociando com estrangeiros somente quando necessário. Membros de outras raças raramente são autorizados a se estabelecer permanentemente no continente élfico e são proibidos até mesmo de entrar em El, a capital cheia de riachos de Sovyrian, conduzida pelas Grandes Casas do tamanho de bairros. No entanto, este controle de fronteira é regularmente violado pela própria elite governante da cidade ao contratarem estrangeiros para tarefas secretas ou especializadas.

A abundância de terras selvagens aparentemente intocadas em Castrovel muitas vezes confunde os recém-chegados acostumados com a tecnologia de ponta lashunta, ainda que para a maioria dos moradores do mundo, estas vastas reservas ecológicas sejam prova de sua sociedade esclarecida. Para eles, manter as regiões selvagens é a chave para o avanço do conhecimento e permitir que a mesma evolução que os levou à senciência continue a estimular outros, e os recursos naturais abundantes do planeta devem ser colhidos de forma sustentável para o bem de todos. Por isto, tanto os estaleiros primários do planeta quanto suas indústrias pesadas mais destrutivas são relegadas à Elindrae, a lua rochosa e sem ar do planeta. Obviamente, várias espécies de megafauna perigosa – de enguias montanhosas com olhos insetoides a pescadores do céu de bico venenoso – ainda atacam regularmente assentamentos em Castrovel, o que ocasionalmente leva à queima "acidental" de regiões naturais protegidas para gerar campos de cultivo, mas uma presença forte de Xenoguardiões geralmente impede que essas atividades saiam do controle.

ESTAÇÃO ABSALOM

O Nexo

Diâmetro: 8 quilômetros

Massa: menos de × 1/100

Gravidade: × 1 (artificial)

Atmosfera: Normal

Dia: 1 dia (artificial); **Ano:** 1 ano

Flutuando na órbita anteriormente ocupada por Golarion, a Estação Absalom é o lar principal da humanidade e o centro incontestável do comércio interestelar e do governo dos Mundos do Pacto. Daqui, o Conselho do Pacto e sua legião de delegados de todos os Mundos do Pacto reconhecidos controlam a frágil aliança mantendo harmonia no sistema, ao mesmo tempo em que regulam as reivindicações de posse de mundos recém-descobertos. Aqui também estão as sedes dos policiais interplanetários chamados Comissários, os escritórios centrais da AbadarCorp (pelo menos no Plano Material), os Arquivos dos exploradores da galáxia Starfinders e muito mais. No entanto, a característica mais importante da estação espacial não é sua arquitetura grandiosa e misteriosa, nem seus inúmeros moradores, mas o estranho artefato trancado no núcleo fortemente protegido da estação: a lendária *Pedra-Estelar*. Por razões desconhecidas até pelos sacerdotes de Triune, a *Pedra-Estelar* não só alimenta a estação, mas também age como um farol de hiperespaço imensamente poderoso, permitindo que as naves saltem rapidamente para o espaço ao seu redor, independentemente da distância, tornando a Estação Absalom um ponto de chegada natural para viagens que retornam de além do sistema solar.

Ninguém sabe quem construiu a vasta plataforma espacial ou quando ela entrou na órbita de Golarion, embora o nome remeta à história do mundo pré-Lacuna. A gravidade artificial cria uma direção para "baixo" consistente na maioria dos braços radiais e torres elevadas da estação e, além de bairros individuais adaptados para acomodar as necessidades ambientais dos alienígenas residentes, a maioria da estação parece projetada para atender ao conforto humano. Por outro lado, distritos vizinhos muitas vezes têm culturas e condições de vida muito diferentes, das entulhadas baías de engenharia de Faíscas e dos reservatórios inundados de Poças até os barulhentos bares espaciais em Fim da Deriva e os enclaves corporativos elegantes e autônomos na Torre Elevazul. Como regra geral, o dinheiro e o poder fluem para dentro das numerosas e movimentadas docas em direção à grande cúpula arborizada conhecida como o Olho, enquanto as massas oprimidas se afundam nas bancadas de acesso cheias de máquinas em Cravo. Gangues dominam os bairros de classe baixa, como Sucata, Baixio e Vilacanos, mas suas alianças dúbias avançam até o limite superior do governo através do Guilda dos Síndicos, o corpo legislativo que dá a cada bairro uma voz na política da estação e elege o Primeiro Executivo (ou Primex) governante da estação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Além da própria plataforma, a Estação Absalom é cercada por um enxame em constante mudança de naves próximas, tanto passageiras quanto residentes. Estas últimas são desdenhosamente chamadas de Armada, ainda que a maioria não seja militar – a estação tem apenas uma modesta frota de segurança, dependendo dos Comissários e das defesas montadas na estação para sua segurança. Em vez disso, a Armada é composta por aquelas naves espaciais cujos proprietários buscam os benefícios de viver perto da Estação Absalom enquanto permanecem desvinculados de todas suas leis, exceto as mais básicas. O governo permissivo da Estação Absalom não interfere, uma vez que o volume de comércio que atravessa seus corredores significa que até os impostos mais baixos são suficientes para manter a economia da estação.

Isto não quer dizer que a estação funciona em perfeita harmonia. Com tantos interesses diferentes na plataforma e ao redor, a Estação Absalom nunca está distante do caos. Empresas de segurança privada travam guerras ocultas com gangues de rua e cultos militantes, embaixadores alienígenas negociam acordos comerciais tensos e exploradores explodem uns aos outros por reivindicações de mundos recém-descobertos. Uma das facções mais perigosas que emergiram recentemente é o movimento Absalom Forte. Este grupo acredita que a *Pedra-Estelar* pertence apenas às raças de refugiados de Golarion, em compensação por seu mundo perdido, e que outras raças deveriam ser tributadas de forma exorbitante ou totalmente proibidas de usar a estação como um ponto de chegada. Embora o braço político deste movimento oficialmente censure o terrorismo xenófobo de seus elementos marginais, sua força crescente representa uma grave ameaça para um governo construído sobre a cooperação interplanetária.

Embora o comércio, a política e uma atmosfera cosmopolita sejam grandes atrativos para a Estação Absalom, eles não são os únicos. O Arcanamirium treina alguns dos melhores tecnomantes do sistema solar, enquanto o famoso Cosmonastério da estação ensina o caminho do solariano. As organizações religiosas buscam convertidos, a Agência Olhamplo contrata investigadores psíquicos, a Sociedade Starfinder lança expedições para o desconhecido e muito mais. Esta agitação sem fim marca a Estação Absalom como uma terra de oportunidade – uma chance para pessoas de todos os tipos fazerem um novo começo.

AKITON

O Campo de Batalha

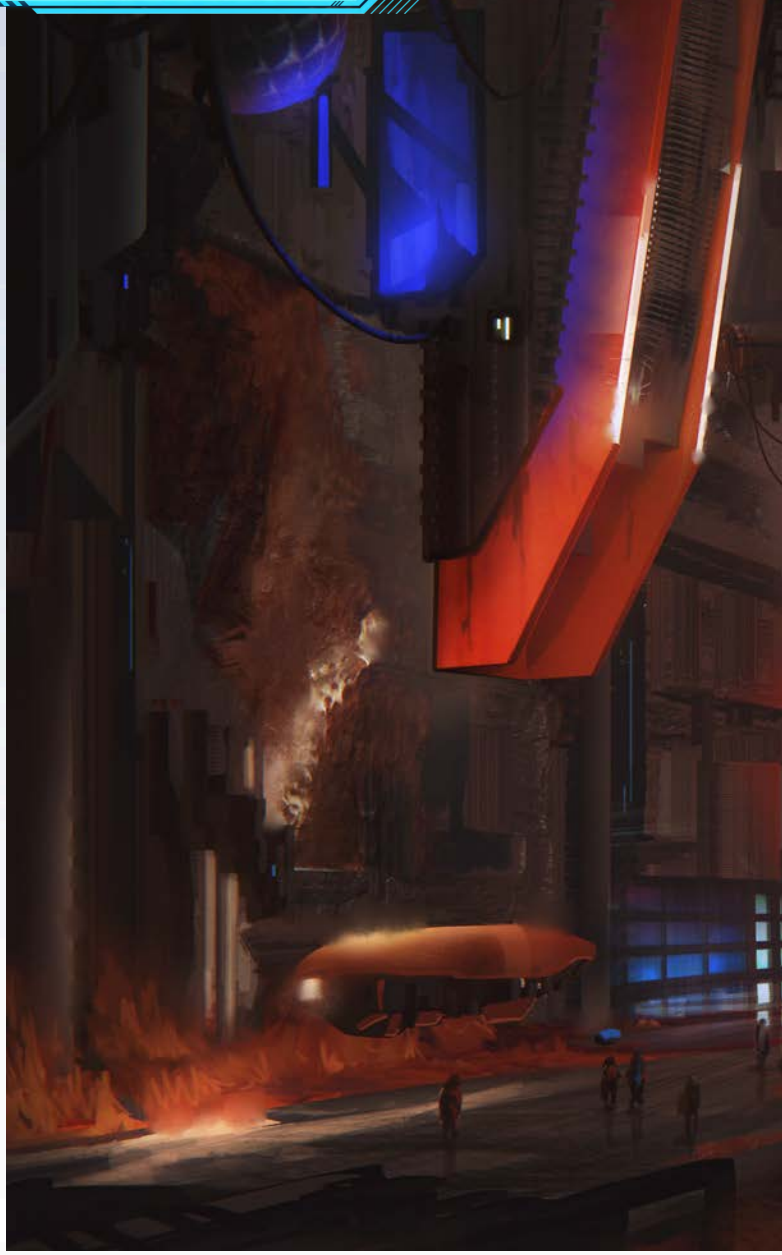
Diâmetro: × 1/2

Massa: × 1/12

Gravidade: × 1/3

Atmosfera: Rarefeita

Dia: 24 horas e 40 minutos; **Ano:** 2 anos



Apesar da proximidade com a Estação Absalom e de sua localização favorável como o quarto planeta do sol (contando o desaparecido Golarion), Akiton é um mundo moribundo. Desde a formação do sistema, o chamado Planeta Vermelho perdeu grande parte da atmosfera e da água líquida que possuía devido à desaceleração de seu núcleo de ferro líquido e ao consequente enfraquecimento da sua magnetosfera. Embora este declínio lento ocorra em uma escala geológica e Akiton continue habitável para a vida humanoide – de fato, seus desertos em lenta expansão e seus abismos rochosos são tudo o que a maioria de suas espécies residentes conhecem – também oferece uma triste metáfora para a economia agonizante do planeta.

Antes da descoberta do hiperespaço, Akiton era o centro da mineração, produção e comércio de thasteron nesse sistema solar, um minério indispensável na criação de combustível para viagens interplanetárias subluz. No entanto, desde o advento da viagem de Deriva e uma necessidade reduzida de longos voos no espaço real, a demanda por thasteron caiu e os efeitos econômicos dessa queda agora se mostram em conflitos políticos e civis em todo o planeta. As barcas espaciais massivas que outrora transportaram minério entre todos os Mundos do Pacto agora são cascos enferrujados no meio dos desertos, vazias exceto por invasores e saqueadores, humanoides ou não. Moradores cujos antepassados eram magnatas e debutantes da alta sociedade agora caçam khefaks que comem lixo e fogem de norkasa com asas dentadas em esqueletos de cidades abandonadas, trabalhando nas minas ou em escavações industriais, ou então se juntam às gangues anárquicas que lutam por território nas planícies abertas contra os povos nômades mais tradicionais do planeta.

Akiton hoje não tem um governo centralizado,e seus desertos frios, mares secos e capas polares frígidas abrigam escaramuças sem fim e guerras por procuração entre várias cidades, clãs, corporações, tribos e facções de fora do mundo. É um mundo onde interesses comerciais inescrupulosos podem se envolver em pesquisas e explorações irregulares ou moralmente questionáveis e onde criminosos, fugitivos e desamparados vêm para escapar da justiça, se esconder de seus inimigos ou tentar um novo começo.

Os centros urbanos mais conhecidos do planeta são cidades antigas, como Arl com sua paixão por esportes sangrentos; Daza, a semi-irradiada Cidade da Fusão; e Maro com suas lendárias Mil Luzes, uma vasta cidade de trincheira subindo as paredes

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

da Fenda Edaio. Nestas metrópoles empoeiradas e cintilantes, os sonhos de civilização e cultura de Akiton ainda permanecem – para os ricos, pelo menos – sustentados pela riqueza restante e pelo controle das últimas minas viáveis de thasteron do planeta, bem como contratos lucrativos com corporações e fábricas de outros mundos, especializadas em armas, armaduras e peças de naves. Em contrapartida, a maioria dos assentamentos menores de Akiton são cidades empresariais, favelas esquálidas ou postos fronteiriços onde a vida é barata, dura e curta.

Membros de quase todas as raças comuns dos Mundos do Pacto podem ser encontrados em algum lugar de Akiton – incluindo uma etnia humana aparentemente nativa de pele vermelha – mas os moradores originais mais conhecidos são os ysoki. Ao contrário de muitos de seus companheiros habitantes, ysoki akitonianos prosperam nas atuais condições degradadas do planeta, barulhentos e oportunistas em seus bairros-toca abaixo das cidades ou em caravanas motorizadas. Embora normalmente operem fora do sistema, estas populações nômades retornam inevitavelmente ao Colmercado, a vasta cidade-bazar ao pé de Ka, Pilar do Céu, onde tudo pode ser encontrado pelo preço certo, e criaturas fantasmagóricas chamadas khulan mantêm a paz. Os ysoki também podem ser vistos frequentemente dirigindo seus decrépitos reservatórios flutuantes para cima e para baixo das Terras Invernais nos polos, transportando gelo extraído pelos mineiros residentes evitando cuidadosamente as zonas proibidas com suas misteriosas ruínas alienígenas.

Além dos ysoki, Akiton tem várias outras grandes raças nativas. Outrora quase extintos por interesses corporativos, os gigantes humanoides de quatro braços chamados shobhads têm visto um ressurgimento dramático nos últimos anos, pois sua vida tradicional no deserto evitou o colapso econômico. Além disso, suas constantes batalhas de clãs por honra os torna valiosos como mercenários e batedores. Opostos completos dos shobhads são os Contemplativos de Ashok, criaturas telecinéticas cujos corpos físicos quase desapareceram em favor das grandes mentes contidas em pulsantes sacos cerebrais e que se destacam nas artes sobrenaturais e decifrando verdades esotéricas em seus lendários Salões da Razão. Menos conhecidos são os povo-lagarto ikeshti de pele vermelha, que são cidadãos modelo até seu ciclo reprodutivo os deixar violentamente insanos

VERCES

A Linha

Diâmetro: × 1

Massa: × 1

Gravidade: × 1

Atmosfera: Normal

Dia: –; **Ano:** 3 anos

Como um mundo de rotação sincronizada, Verces não tem dia nem noite, apenas um lado iluminado e um lado escuro, com uma atmosfera apenas parcialmente capaz de redistribuir a energia do sol. No lado iluminado, conhecido como Plenaluz, os desertos ressequidos hospedam plantas duras e animais com pele fotossintetizante, enquanto os mares parcialmente congelados do Ladobscuro oferecem moradia para predadores, como morcegos-da-geada e os infames irmãos de sangue, que aprisionam suas presas em seus próprios corpos para cooptar seus sistemas circulatórios. Entre estes dois extremos está o Anel das Nações, uma zona temperada ao longo do terminador crepuscular cheia de arranha-céus reluzentes, espaçoportos movimentados, lindos parques-fazenda cultivados (e vertiginosamente verticais) e trens bala de alta velocidade.

Semelhantes aos humanos, mas mais altos, com peles que mudam de cor e olhos pretos parecidos com os de ratos, os verthani nativos há muito tempo estão na vanguarda da cibernética, em parte devido a seu tradicional sistema de castas. Sob este sistema antigo, jovens adultos escolhem aderir a um de três grupos: os Aperfeiçoados, guerreiros e aventureiros que modificam seus corpos com tecnologia; os Puros, que rejeitam todo o aperfeiçoamento pessoal, mas se dedicam à produção de alimentos à governança e outras responsabilidades domésticas; e os escarificados Receptáculos Divinos, que servem como avatares vivos de suas divindades, queimando símbolos sagrados chamados de devocionais em seus peitos. Para assegurar que nenhum grupo fique muito poderoso, Aperfeiçoados e Receptáculos Divinos só podem se casar com Puros. Embora este sistema de castas agora seja encarado como arcaico, com a maioria dos verthani usando implantes em um grau ou outro e honrando as tradições antigas apenas da boca para fora, muitos ainda creditam ao sistema de castas o avanço inicial que colocou Verces na vanguarda da tecnologia de implantes.

Além da cibernética pioneira, os verthani também foram uma das primeiras raças a adotar a exploração espacial, viajando entre mundos em suas eternaves parecidas com dirigíveis. Embora a chegada da tecnologia de Deriva e o aumento do comércio interplanetário sob o Pacto tenham permitido a outros mundos alcançá-los, os pilotos e exploradores interestelares verthani permanecem lendários e seus estaleiros massivos em Doca-dos-Céus – um antigo satélite geossíncrono alcançado via elevador orbital – são inigualáveis. Há muito substituídos por projetos mais modernos,

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

os iates recreativos readaptados ainda são marcas de estilo e status entre as elites dos Mundos do Pacto, assim como seus esquifes de corrida de última geração da marca Terminador.

Mesmo antes da Lacuna, o Anel das Nações já governava a zona temperada de Verces. Embora todos os países componentes mantenham uma independência teórica, na prática a coalizão forma um único governo mundial, com representantes de cada país participando da Grande Assembleia planetária. O sucesso deste modelo levou os Mundos do Pacto a adotar sua estrutura e os Comissários como força pacificadora, e até hoje Verces continua a ser um firme defensor do acordo, bem como o aliado mais próximo da Estação Absalom. Cidadãos do Anel das Nações têm passe livre entre os países e, nos locais onde o Anel se torna uma única cidade imensa, arranha-céus cintilam ao sol enquanto sua multidão de níveis inferiores resplandece com neon e magia.

Naturalmente, nem todos os vercitas reconhecem a autoridade da Grande Assembleia. Além da zona do terminador vivem grupos dispersos de rebeldes, de tribos nômades e cultos sobreviventes a organizações criminosas e exilados políticos. Coletivamente denominados Reinos Proscritos, estas sociedades marginais são geralmente ignoradas, exceto quando assaltam os cidadãos do Anel ou seus postos avançados, como as vastas plantações solares da Fazenda do Sol em Plenaluz ou as minas geladas de shelynio no Ladobscuro. Alguns grupos, como os Ascetas de Nar obcecados por gelo no mosteiro congelado chamado de Fortaleza da Mente Ordenada, comercializam regularmente com os cidadãos do Anel, embora os vercitas mais respeitáveis evitem os habitantes tanto do lado iluminado quanto do escuro – pelo menos oficialmente.

Para um planeta tão urbano e densamente habitado ao longo do terminador, Verces tem uma quantidade surpreendente de ermos inexplorados. Mesmo aqueles nos Reinos Proscritos, morando em suas cabanas cozidas ao sol ou cavando fundo no gelo para alcançar os mares férteis abaixo, habitam apenas uma pequena porção de seu território, deixando vastos trechos de ermos intocados e estranhas ruínas de eras esquecidas. Uma das mais estranhas é Qidel, o Ninho do Sol, um estranho tubo espiralado se erguendo do centro de Plenaluz e descendo profundamente no manto do planeta. Até agora, todas as expedições na estrutura não conseguiram retornar, transmitindo somente estranhos delírios sobre criaturas aladas nas profundezas.

IDARI

A Renovação

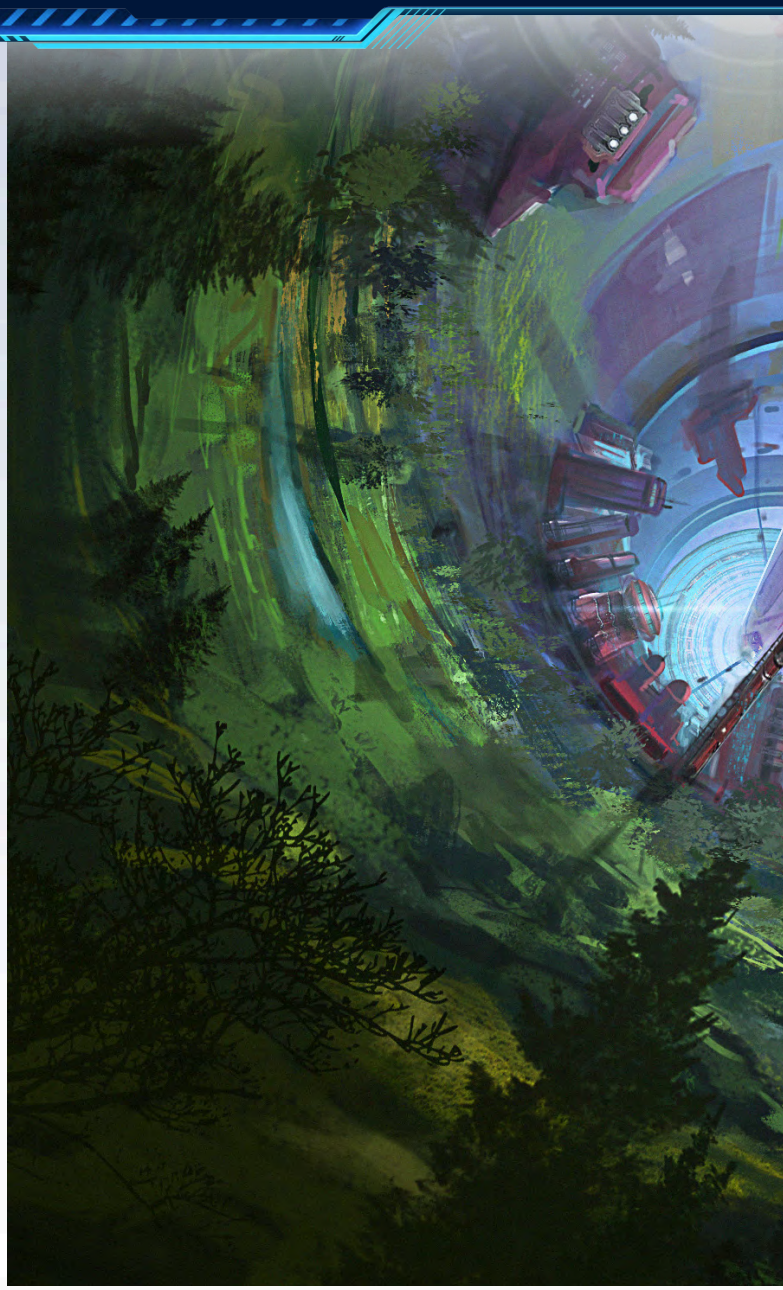
Comprimento: 5 quilômetros

Massa: menos de × 1/100

Gravidade: × 1,5 (artificial)

Atmosfera: Normal

Dia: 27 horas; **Ano:** 4 anos



Uma nave de colônia projetada para transportar gerações inteiras a uma fração da velocidade da luz, a *Idari* foi a maior nave já produzida em Kasath. Quando chegou ao seu destino em Akiton e encontrou o mundo muito povoado – e muito bem defendido – para uma colonização absoluta, a nave assumiu a órbita logo após Verces e se declarou um Mundo do Pacto por si só. Diferente da Estação Absalom, no entanto, a *Idari* não se tornou miscigenada e permanece habitada principalmente por kasathas e governada de acordo com valores kasathanos tradicionais.

Embora a *Idari* mantenha seus massivos motores de reação, eles não são ligados há décadas e sua energia foi reencaminhada para ajudar os Crisóis, o impressionante setor de produção estatal da nave. A gravidade artificial principal da nave vem do vasto cilindro rotativo denominado como Tambor, que compõe a maior parte do corpo da nave. Esta paisagem curva é o lar de cidades cintilantes, parques contínuos e torres-fazendas hidropônicas com paredes de vidro. A luz do dia é constante dentro dos corredores da nave, reencaminhadas de coletores solares no lado do casco voltado para o sol, embora os indivíduos geralmente sigam um dia de 27 horas dividido em turnos de nove horas. No centro do Cilindro funciona o Eixo, um tubo de transporte de gravidade zero com trilhos dentados que correm para o "chão", permitindo que os viajantes acessem rapidamente qualquer local no Cilindro, bem como a ponte, estações de combate, engenharia e outras áreas.

O governo na nave é guiado pelo Doyenato kasathano tradicional, um conselho representativo composto pelos membros mais respeitados de uma variedade de campos e especializações. Embora os doyens e seus parentes próximos atuem como uma espécie de aristocracia entre os kasathas, e estas famílias tendam a ser conhecidas por realizações em certos campos, o status de doyen nunca é herdado, mas sim reconhecido pelas pessoas – às vezes contra a vontade do doyen. (O doyen da exploração, por exemplo, raramente aprecia ser arrastado para um trabalho burocrático.) Todos os doyens têm voz nas decisões do governo, mas seu status, tanto dentro do conselho quanto na sociedade em geral, é determinado pela importância de sua função – um fato que resultou em problemas nas últimas décadas, pois funções como a de capitão, tão importantes durante o voo da *Idari*, gradualmente perdem a importância.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Cidadãos idarane são independentes e podem viajar ou emigrar sem restrições, mas manter a nave funcionando requer uma equipe significativa e muitos daqueles que moram na *Idari* trabalham para o governo de alguma forma. Idaranes residentes na nave há mais de um ano e que desejem o direito de participar do governo da nave devem aceitar e treinar para uma função na tripulação auxiliar. Estas funções geralmente são consideradas uma formalidade, para serem usados somente em casos de emergência extrema, e muitos idaranes têm profissões totalmente não relacionadas com seu treinamento e posto como reservista. Membros da tripulação profissional e civis comuns vivem lado a lado em setores similares a cidades espalhados através do Cilindro – assentamentos densos artisticamente organizados projetados em diferentes temas. Viajantes que cruzam o Eixo podem facilmente ver as diferenças entre os setores, à medida que passam do ribeirinho Almolar ao Brispex cheio de templos com seus telhados afiados e resplandecentes, do urbano Khovi às fazendas de Mesacand e assim por diante.

Um dos traços mais reconhecíveis dentro do Cilindro é o Sholar Adat, um pináculo semelhante a uma catedral em Brispex que se estende quase até o Eixo, atuando como uma combinação de cemitério, biblioteca e templo ancestral. Embora muitos kasathas utilizem a estrutura para gravar e arquivar suas memórias ou homenagear pessoas perdidas, a fama do templo vem do processo chamado adat.

Quando um kasatha morre a bordo da *Idari*, o corpo é alimentado aos recicladores da nave para ser dividido em componentes úteis. Antes disso, no entanto, o cadáver é levado ao Sholar Adat, onde atendentes de robes – adata – colhem uma fatia fina do cérebro do falecido, que é então preservada e adicionada aos arquivos do templo. Através da complexa maquinaria tecnomágica do edifício, estas amostras podem ser utilizadas para gerar breves flashes da memória do falecido e, às vezes, até mesmo para fazer perguntas à alma do finado. Embora consultar não seja barato e acessar uma alma que faleceu há menos de cem anos requeira autorização, muitos adata passam seu tempo em camas de estase ligadas ao Sensorium da nave, desvendando o caos de lembranças antigas com o objetivo de avançar a sociedade kasatha através da sabedoria ancestral.

A DIÁSPORA

Os Perdidos

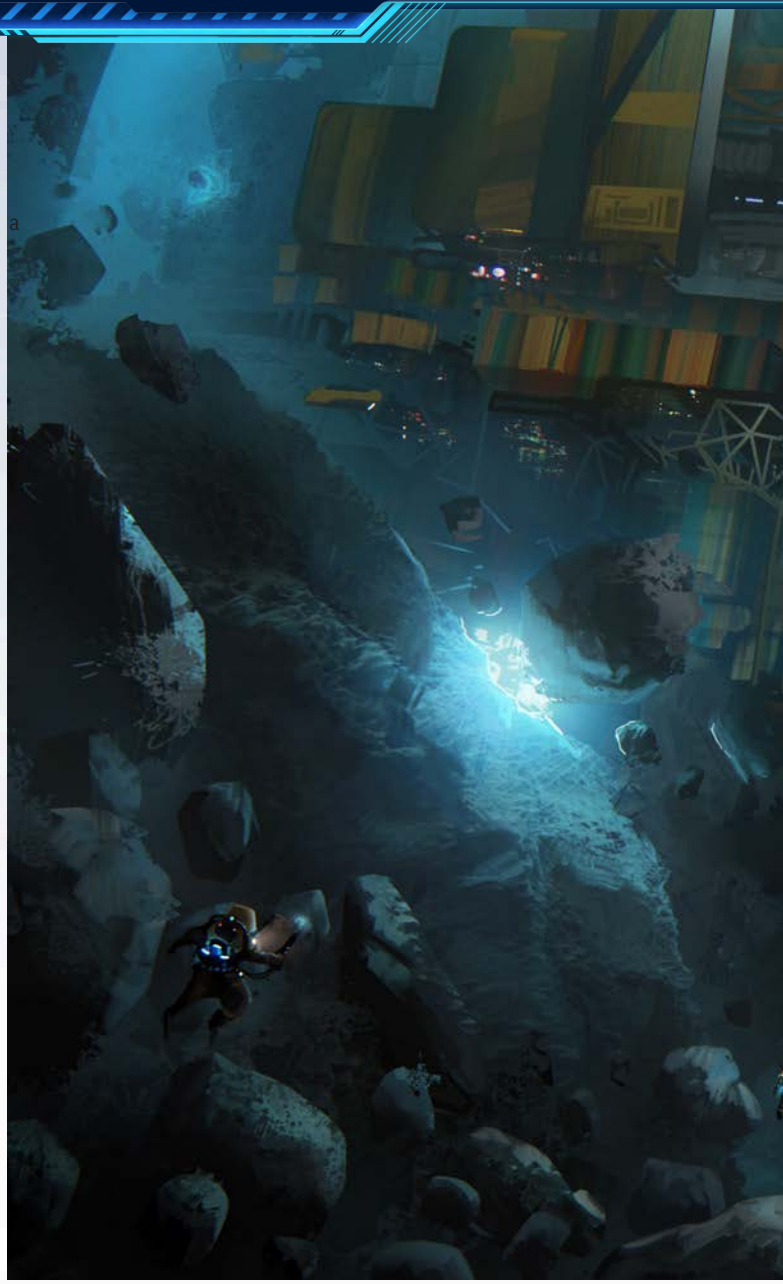
Diâmetro: Milhões de asteroides, cada um até 1.000 quilômetros

Massa: × 2 total (menos de × 1/100 para qualquer asteroide único);

Gravidade: Varia

Atmosfera: Especial

Dia: Varia; **Ano:** Varia



Um grande cinturão de asteroides, a Diáspora foi formada quando os planetas gêmeos Damiar e Iovo foram destruídos por uma catástrofe desconhecida há milênios, antes até mesmo da Lacuna. Os restos fraturados destes dois mundos giram preguiçosamente em suas novas órbitas e, embora existam mais de um milhão de corpos celestes com diâmetros maiores que um quilômetro dentro da Diáspora, todos estão distantes o suficiente para que raramente colidam uns com os outros. A maioria destes planetoides consiste em pedaços disformes de rocha ou gelo, embora alguns ainda tenham vestígios das civilizações de Damiar e Iovo. Alguns têm a gravidade mínima suficiente – ou assistência tecnológica – para manter uma atmosfera rarefeita, enquanto outros são desprovidos de gases respiráveis. Poeira e pequenos pedaços de pedra e metal flutuam entre os asteroides, ocasionalmente ameaçando naves que passem com velocidade.

No entanto, os verdadeiros perigos da Diáspora são os habitantes dos asteroides. Contrabandistas e piratas espaciais – especialmente os Capitães Livres de Rocha Quebrada – armazenam seus bens roubados em várias rochas; alguns protegem seus tesouros com segurança de alta tecnologia, enquanto outros escondem seus covis à vista em pedaços de pedra indescritíveis. Muitos planetoides ricos em minerais e outros recursos foram reivindicados por várias empresas de mineração – as mais proeminentes sendo várias cidadelas estelares dos anões – muitas vezes ansiosas demais para lutar por seus interesses. Além disso, androides que se autodenominam Refugiados iniciaram recentemente a construção de seu próprio mundo juntando asteroides com raios trator e armas de gravidade. Se terão sucesso neste esforço ou não, ainda não se sabe, mas boatos dizem que eles trabalham com fervor quase religioso e pouca paciência para interrupções.

Tudo isto, obviamente, ignora os residentes originais da Diáspora. Chamados de sarcesianos, estes humanoides supostamente descendem dos nativos dos planetas gêmeos perdidos, evoluídos e se adaptados à vida no vácuo. Capazes de suspender sua respiração indefinidamente, eles planam entre os asteroides solitários em asas de energia pura impossivelmente esticadas para captar o vento solar. Às vezes chamados de "anjos" – tanto de forma pejorativa quanto com admiração – os sarcesianos mantêm uma série de "mundos de creche" cuidadosamente terraformados dentro do cinturão onde podem relaxar e criar seus filhos. Embora

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

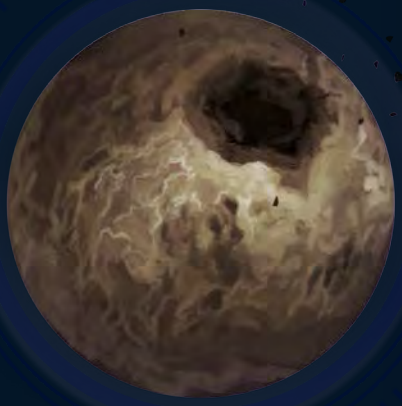
normalmente sejam pacíficos, os sarcesianos nunca esqueceram sua antiga disputa com Eox, que eles acreditam ser responsável pela destruição de seus mundos. Como muitos de seus vizinhos, os sarcesianos enviam representantes ao Conselho do Pacto para que seus pontos de vista sejam conhecidos, mas não têm um governo abrangente capaz de elevá-los além do status de um protetorado dos Mundos do Pacto, em vez disso seguindo uma filosofia libertária de manter o que têm e permitir que outros façam o mesmo.

Com um diâmetro de mil quilômetros, Nisis é o maior corpo na Diáspora. Sob sua crosta de gelo, este planetoide é composto principalmente de água doce, uma imensa massa de líquido abrigando predadores aquáticos que reivindicaram a vida de inúmeros pretendentes a colonos. Apenas pequenos enclaves de sarcesianos vivem em aldeias-domo invertidas presas à parte inferior da crosta de gelo do planeta e os colonos estão sempre alertas para ameaças vindas de baixo, prontos para abandonar suas casas e recuar para fortalezas na superfície do planetoide a qualquer momento. A água de Nisis também serve como fonte do Entrerrio, uma estranha via navegável rodeada por uma atmosfera em um campo de contenção cilíndrico, que flui pela Diáspora e conecta muitos dos asteroides e mundos creche. O Entrerrio costumava ser uma maneira comum de viajar rapidamente pelo cinturão de asteroides, mas recentemente a água ficou escura e os marinheiros começaram a reportar ataques cruéis de criaturas ocultas. O tráfego no rio caiu muito desde a chegada destes "vormes da diáspora" e alguns cientistas notaram que os ataques e a mudança na via fluvial coincidiram com outro evento inexplicável: Nisis começou a crescer lentamente.

Entre muitos lugares famosos na Diáspora é a Casa do Vazio, um misterioso monastério asteroide cujos monges vestidos de preto mantêm seus objetivos em sigilo. Do outro lado do cinturão, o asteroide oco conhecido como Pedra das Lamentações agora está vazio. Há muito tempo, quilômetros de corredores silenciosos foram perfurados na rocha para colocar em quarentena as vítimas de uma loucura terrível e mais tarde serviram de colônia penal – antes de todos os moradores desaparecerem em algum momento durante a Lacuna. Até então, tentativas de recolonizar a pedra falharam, já que todos os que permanecem lá por mais de alguns dias relatam pesadelos perturbadores e vislumbres de figuras distorcidas vestidas com trapos amarelos.

EOX

O Morto



Diâmetro: × 2/3

Massa: × 4/9

Gravidade: × 1

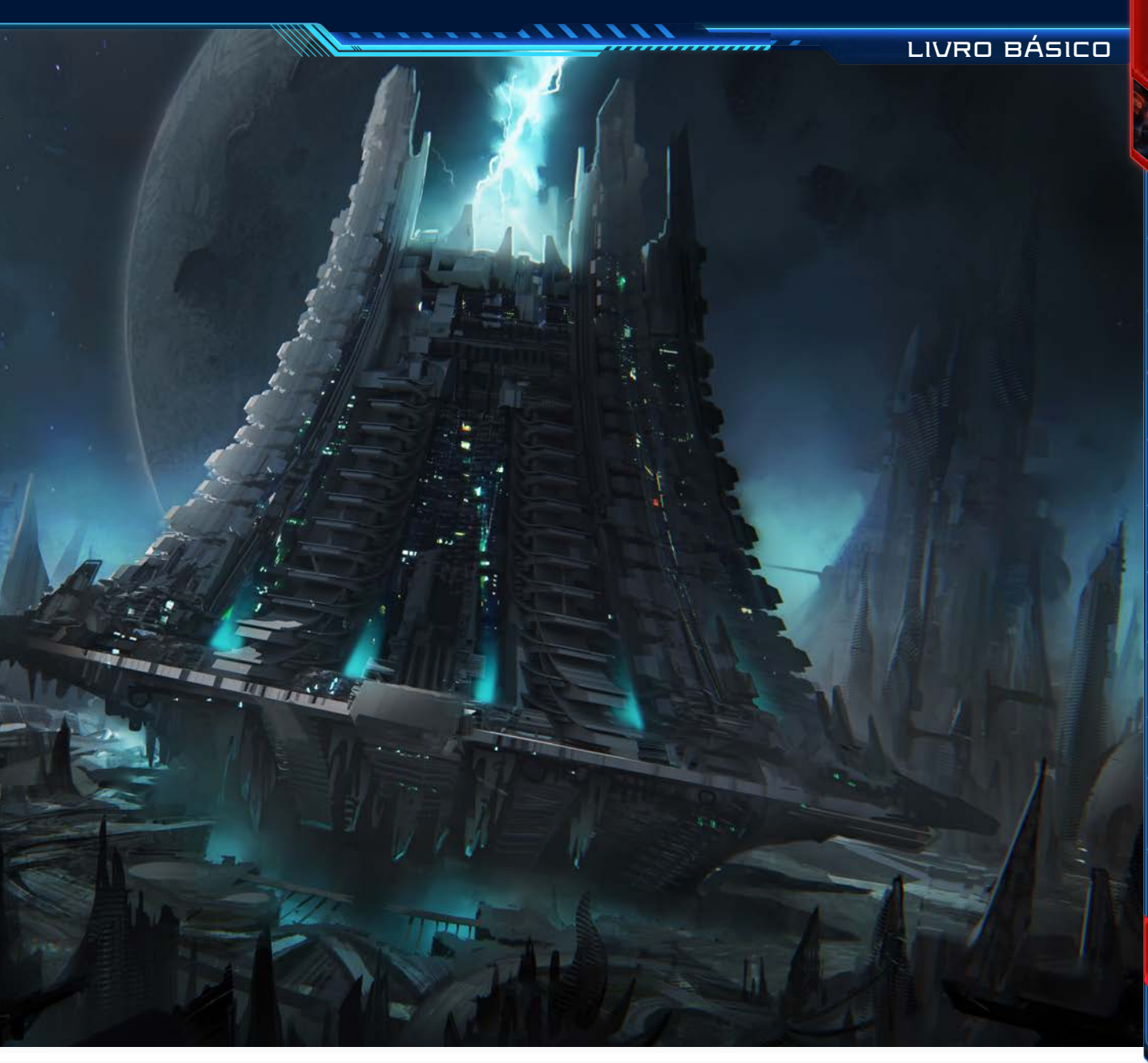
Atmosfera: Tóxica e rarefeita

Dia: 30 dias; **Ano:** 5 anos

Muito antes da Lacuna ou do advento do voo espacial, os habitantes de outros planetas dos Mundos do Pacto rastreavam a órbita retrógrada de Eox em seus céus e sentiam medo – um medo que se tornaria profético.

Outrora, há muito tempo, Eox era um mundo exuberante com uma espécie dominante chamada elebrianos muito semelhantes aos humanos. Estes habitantes originais se mostraram talentosos nas artes mágicas e tecnológicas e tornaram-se tão arrogantes em seu poder que procuraram destruir planetas vizinhos que se recusassem a reconhecer sua supremacia. De acordo com a lenda popular, sua primeira tentativa – um ataque aos mundos chamados de Gêmeos – foi bem-sucedida, partindo-os no que agora é conhecido como a Diáspora. No entanto, a reação da arma que eles dispararam explodiu um buraco na crosta de Eox e inflamou toda a atmosfera, destruindo o ecossistema do planeta e devastando suas cidades em um massacre flamejante. Apenas alguns milhares de indivíduos sobreviveram em casamatas mágicas e ambientes selados nas profundezas. Com uma pequena população de sobreviventes e infertilidade generalizada devido à radiação intensa, reconstruir sua sociedade através de meios comuns parecia impossível. Assim, os conjuradores mais poderosos de Eox se voltaram para a necromancia, vendo na não-vida a chance de continuar seu domínio sobre um mundo hostil à vida comum. Estes foram os primeiros sábios ósseos e alguns deles governam até hoje.

Eox moderno permanece inóspito para a maioria das criaturas vivas, sua atmosfera é venenosa e rarefeita com áreas comuns de radiação desenfreadae magia descontrolada, raramente demarcadas. Poucas plantas nativas se prendem à existência nas regiões ermas do planeta, prosperando na radiação ou no calor e química vulcânica do planeta ferido. Algumas criaturas bizarras, porém naturais, atravessam a paisagem devastada, como elicoths bebedores de almas, serpentes de vidro transparentes ou os enxames semi-inteligentes de grub que rastejam nas fontes de enxofre fumegante. No entanto, de longe a maioria das criaturas encontradas em Eox é morta-viva. Embora os sábios ósseos mantenham um controle férreo nas cidades funcionais do planeta e em suas próprias fortalezas individuais, a maioria considera o terreno entre elas mais útil como zonas defensivas e hordas de mortos-vivos famintos, de carniçais humanoides



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

a bestas esqueléticas, são comuns nas vastidões. Mortos-vivos mais inteligentes – cidadãos ordinários de Eox – podem ser encontrados nas poucas cidades modernas do planeta, as maiores delas nas encruzilhadas entre as terras reivindicadas por vários sábios ósseos.

Politicamente, Eox é dividido em feudos individuais, cada um dos quais tem um sábio ósseo – um título concedido apenas aos elebrianos mais política e magicamente poderosos – governando absolutamente milhares de vassalos, tanto inteligentes quanto monstruosos. Embora constantemente discutindo e lutando entre si, os sábios ósseos como um todo apresentam uma poderosa frente unificada para o resto dos Mundos do Pacto, que, ao contrário do rumor popular, não é tão maligna quanto friamente amoral e utilitarista. Por exemplo, depois de gerações de predação em outros mundos, Eox foi um dos primeiros planetas a apoiar a criação do Pacto, a despeito disso custar ao planeta muito de sua força militar. (Embora esta mudança na política tenha feito uma parte significativa dos militares de Eox se retirarem, criando a oficialmente repudiada Frota-Cadáver, muitos outros mundos suspeitam que Eox mantém laços secretos com esta legião predatória, veja a página 472 para mais informações.) Hoje, a principal fonte de proteção de Eox é o antigo satélite de batalha conhecido como Sentinela, uma plataforma de defesa orbital capaz de destruir qualquer nave de guerra perto da órbita do planeta.

Visitar Eox raramente é confortável para os vivos, mas o planeta ainda vê uma quantidade razoável de viajantes. Alguns procuram necroenxertos, próteses mortas-vivas frequentemente mais baratas do que as cibernéticas. Outros são os peticionários que desejam se tornar mortos-vivos para estender suas existências – trocando séculos de servidão como dívida por corpos mortos-vivos atemporais – ou comerciantes de corpos, que ajudam os sábios ósseos a repovoar seu planeta importando cadáveres adequados para reanimação. Outros são consultores corporativos, engenheiros, financiadores, estudiosos da magia e demais profissionais interplanetários normais. Um pequeno número de buscadores de glória procura entrar nos jogos mortais nos Salões dos Vivos, uma cidade subterrânea projetada especificamente para habitantes vivos, onde espetáculos ao vivo e competições cruéis são organizados como entretenimento e transmitidos para os Mundos do Pacto.

TRIAXUS

O Vaguejante

Diâmetro: × 1

Massa: × 1

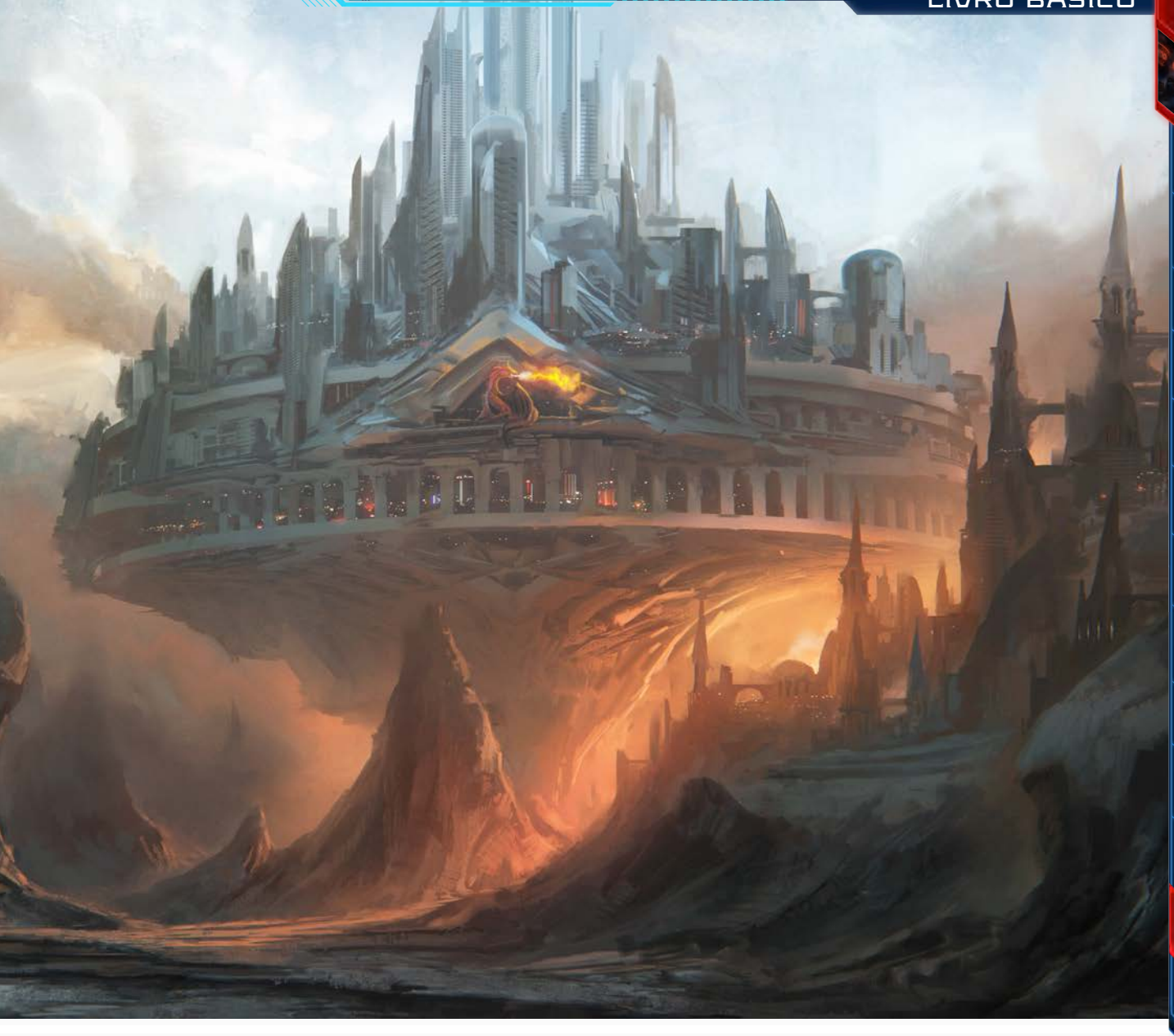
Gravidade: × 1

Atmosfera: Normal

Dia: 1 dia; **Ano:** 317 anos

A órbita excêntrica, misteriosa e lenta de Triaxus o leva mais perto do sol do que Castrovel durante seu verão, gerando um clima tropical que se torna severo e frio quando o mundo navega para trás dos gigantes gasosos em seu inverno. Este ciclo leva 317 anos Padrão do Pacto, com gerações inteiras vivendo e morrendo em uma única estação e a vida vegetal e animal formando duas ecologias quase separadas, cada uma ficando inativa fora de sua estação. Das criaturas que se adaptam a ambos, os mais proeminentes são os humanoides ryphorianos, que manifestam grossos pelos brancos e olhos estreitados para proteger contra a cegueira de neve no inverno e desenvolvem uma pele lisa e escura no verão. Embora o advento do voo espacial tenha tornado essas adaptações menos importantes para a sobrevivência, a biologia ryphoriana continua a ser inexplicavelmente ligada ao planeta, que atualmente está no auge do inverno. Os ryphorianos que nascem fora do mundo geralmente mantêm sua forma atual de inverno, embora, mesmo sem saber o mecanismo exato, alguns tenham começado a usar magia e engenharia genética para transacionar mais cedo.

Grande parte da cultura triaxiana tradicional gira em torno da relação tensa entre humanoides e dragões. Por milênios, as fragmentadas nações humanoides dos Territórios Aliados lutaram contra as nações governadas por dragões das Terras Dracônicas. O istmo tático crucial entre os dois continentes em conflito foi o Mandato de Fogo Celeste, defendida no lado aliado por uma legião de ryphorianos ligados a montarias dragonianas inteligentes. Entretanto, com a chegada do Pacto os dragões primariamente malignos das Terras Dracônicas viram as vantagens da adesão e do comércio com os outros Mundos do Pacto e as hostilidades ativas cessaram. Hoje, embora os humanoides permaneçam sendo cidadãos de segunda classe nas Terras Dracônicas, seus mestres optaram por jogos de poder mais sutis, com muitos dragões atuando como investidores sombrios em grandes corporações. Nesse período, as Nações Aliadas perderam sua razão de coesão e hoje nações como a militante Kamora, onde todo cidadão anda armado, disputam relevância com países como Zo, onde o voo espacial e seu suporte são praticamente uma religião estatal, ou Preita, o Paraíso do Estudioso, onde tecnomantes duelam nos campi por contratos corporativos altamente remunerados. Embora a maioria das nações tenha prosperado sob o novo arranjo interplanetário, algumas se recusaram a se modernizar completamente e ainda se apegam aos velhos modos.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

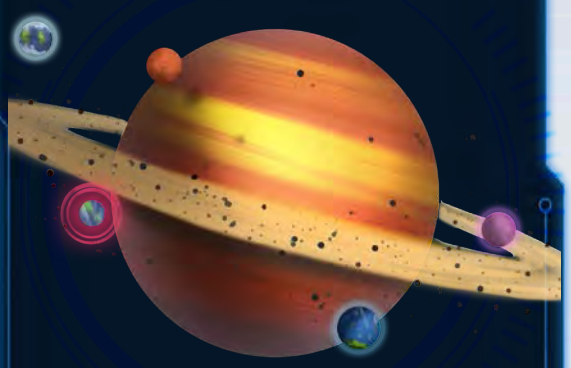
Destas, a mais conhecida é a belicosa cidade murada de Aylok, que derruba qualquer nave estelar que se atreva a entrar em seu espaço aéreo e exige que qualquer pessoa que busque trocar ou se encontrar com seus Imperatores governantes chegue por terra, através de planícies de gelo escarpado cheias de armadilhas e hordas de horrores insetoides peludos criados para defesa. Essas políticas afundaram profundamente a saúde e a economia da cidade, mas até agora a elite governante afirma que é a única maneira de evitar a completa aniquilação cultural pelos invasivos Mundos do Pacto.

Mesmo com pequenas aberrações como Aylok, em nenhum lugar o advento do Pacto teve um efeito maior do que no Mandato de Fogo Celeste. Com a paz – mesmo que tensa – entre dragões e humanoides e com o voo espacial substituindo o combate planetário em importância, a famosa Legião Dracônica do território ficou sem um propósito. Em resposta, seus líderes buscaram as estrelas, e hoje a renomeada Legião de Fogo Celeste constitui uma organização mercenária de elite com princípios elevados, vendendo sua proteção a colonos e corporações bem-intencionadas que operem além do sistema solar (e, portanto, estão fora da proteção dos Comissários). Agora, os próprios dragonianos são montados apenas ocasionalmente na atmosfera. Muitas famílias de dragonianos viajantes estelares recorreram à engenharia genética para reduzir seu tamanho e se encaixarem melhor nos corredores estreitos de estações e naves espaciais, e graças ao seu vínculo quase telepático com seus parceiros, nenhum humanoide da legião sonharia em pilotar um caça estelar sem seu copiloto dragoniano.

Fora dos Territórios Aliados, uma exceção notável à cultura triaxiana predominante é o continente de Ning, separado há muito tempo das outras nações pelo vasto Mar Sephoriano. Como a retrógrada Aylok, Ning se recusou a reconhecer a autoridade do Pacto, mas abraçou a modernização, tornando-se um refúgio para corporações, criminosos e todos que procuram evitar o controle do Pacto. Longe de ser uma sociedade sem lei, no entanto, Ning é obcecado com honra e status – traços que atraem um número razoável de imigrantes kasatha e vesk – e sua classe alta, liderada pelo Suserano Imortal, mantém seus cidadãos seguros de perigos tanto domésticos quanto estrangeiros. Culturalmente, Ning é mais conhecido pelos *ukara*, ou "flores de batalha": guerreiros ágeis e sem gênero – frequentemente solarianos – que competem em um combate ritual transmitido para todo o sistema em troca de fama.

LIAVARA

O Sonhador



Diâmetro: × 10

Massa: × 100

Gravidade: × 1 (na "superfície")

Atmosfera: Especial

Dia: 10 horas; **Ano:** 12 anos

Além de várias grandes luas povoadas, este gigante gasoso de cor pêssego também possui anéis de poeira extensos e inúmeras luas minúsculas. Através destes anéis, nadam grandes baleias espaciais oma, extraindo nutrientes e minúsculos elementais da poeira com seus filtros de energia, enquanto nas camadas de nuvens do planeta flutua um ecossistema complexo de plantas aéreas e bactérias gigantes até superpredadores, como enxames mortais de keji ou o infame tarenake, visível apenas pelo gás que desloca. À medida que você desce para os estratos de nuvens mais densas do planeta, os predadores ficam maiores e mais parecidos com peixes, capturando presas com tentáculos vampíricos, campos mágicos ou teias revestidas com ácido. Muitas criaturas de camadas superiores soltam ovos cheios de gás através destas camadas em estratos ainda mais profundos, onde os ovos eventualmente atingem uma flutuabilidade neutra e gestam no calor e pressão aumentados, longe de seus predadores normais.

Através destes ermos gasosos flutuam os Sonhadores, a raça inteligente mais proeminente – e mais confusa – de Liavara. Quase idênticos aos gelatinosos barathus do vizinho Bretheda, os Sonhadores de Liavara não possuem a cultura coletivista de seus parentes ou sua capacidade de combinar consciências, em vez disso atravessando os céus em interações sociais complexas ainda majoritariamente ininteligíveis para estrangeiros. Uma lenda barathu diz que os Sonhadores eram originalmente colonos de Bretheda que voaram para o mundo então desabitado, apenas para rapidamente involuir – ou ascender – em um estado descrito alternadamente como feral ou iluminado. Com pouco interesse em culturas externas e nenhum em economia ou governo, os Sonhadores são mais conhecidos por suas canções proféticas que preveem um grande ou terrível evento futuro – os próprios Sonhadores não fazem distinção entre os dois.

Dada esta relativa falta de civilização, Liavara teria sido tomada há muito tempo por outras raças se não fosse pela feroz insistência dos barathus de que o planeta fosse deixado como um refúgio para estas entidades pseudo-sagradas. Não sendo oficialmente membro do Pacto – embora muitas de suas luas sejam – Liavara é tecnicamente um protetorado administrado exclusivamente por Bretheda, que vigia atentamente os empreendimentos de mineração de gás humanoides e as cidades-plataforma flutuantes que podem operar aqui. Embora a maioria dos

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

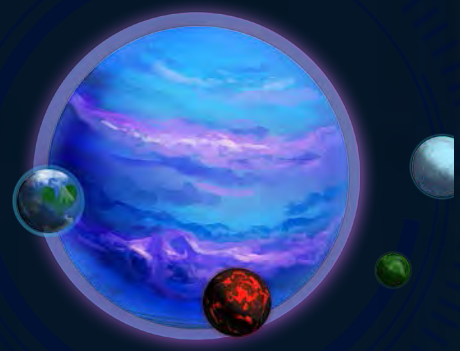
gases que compõem o planeta sejam elementos comuns como o hidrogênio e o hélio, o planeta também abriga muitos gases raros, como o metastério (útil em uma variedade de processos de engenharia genética e mutação) e o taumatogênio que melhora a magia, popular tanto como um agente de criação mágica como um medicamento que melhora o desempenho dos tecnomantes (mas altamente ilegal devido aos efeitos colaterais degenerativos). Muitos especuladores acreditam que ainda há compostos e organismos mais únicos e valiosos à deriva nas camadas mais profundas do planeta e, apesar das condições perigosas e estritas proibições dos supervisores brethedanes, muitas empresas ainda contratam silenciosamente para explorações nas profundezas, ainda mais arriscadas pela necessidade de sigilo absoluto.

Muito mais acolhedoras do que Liavara em si são as luas independentes do planeta. A mais proeminente é a fortemente povoada Arkanen, que constantemente perde sua atmosfera, apenas para reabastecê-la todos os anos quando sua órbita excêntrica a leva através da atmosfera superior de Liavara. Tempestades extremamente perigosas surgem formando grandes raios entre os dois mundos, igualmente canalizados por cientistas e conjuradores residentes. Esta órbita deveria ser impossível de acordo com modelos físicos normais, o que leva muitos a acreditar que a lua foi construída especificamente como uma fonte de energia. O que o dínamo arcano foi projetado para energizar continua desconhecido.

Depois de Arkanen, a lua mais civilizada é Osoro, um mundo de assentamentos montanhosos acima dos mares de gás venenoso expelido pelas selvas da lua. Aqui, os planadores de energia solar navegam entre as áreas habitadas, enquanto veículos resistentes à corrosão mergulham nas nuvens para estudar as ruínas de uma era perdida. Nchak, pesadamente povoada, está logo atrás; um mundo de artrópodes governados por vermes filósofos pulsantes e a encarnação mortal de Hylax, tornou-se uma meca religiosa e turística para muitos shirrens. Menos visitado é Melos, um mundo misterioso cuja população inteira desapareceu no que pode ter sido uma ascensão religiosa arrebatadora ou um evento mais sinistro, embora continue sendo um tesouro para arqueólogos e saqueadores. A remota Hallas foi mantida cuidadosamente isolada mesmo antes da Lacuna, pois o contato despreparado com seres de energia hiperevoluídos residentes pode explodir o cérebro de estrangeiros por superestimulação.

BRETHEDA

O Berço



Diâmetro: × 11

Massa: × 320

Gravidade: × 2,5 (na "superfície")

Atmosfera: Especial

Dia: 6 dias; **Ano:** 30 anos

O maior gigante gasoso no sistema, Bretheda é uma massa turbulenta de nuvens de tempestade azuis e roxas. Através destas tempestades e enxames de formas de vida inferiores pairam os inflados barathus, às vezes pejorativamente chamados de flutuadores, ou simplesmente brethedanes, dado seu status como a raça nativa mais avançada do planeta. Embora seus corpos transparentes se assemelhem a águas-vivas alongadas ou dirigíveis e suas subidas e mergulhos deem a impressão de que são pássaros ou golfinhos estranhos, os barathus são, de fato, criaturas altamente inteligentes e curiosas, com uma abordagem excepcionalmente comunal para a sobrevivência. Quando confrontado com um desafio maior do que pode lidar por conta própria, um barathu se funde com outros barathus para criar uma criatura coletiva temporária e única, muito mais forte e mais inteligente do que seus componentes, apenas para se dissolver novamente quando a necessidade tiver passado.

Como criaturas de um planeta com poucos metais, a tecnologia barathu é inteiramente biológica. Além de sua capacidade de remodelar e desenvolver novas adaptações em segundos, endurecer seus corpos ou crescer membros extras, as habilidades de alteração de genes dos barathus também permitem que projetem e criem ferramentas vivas usando apenas seus corpos, desde vírus específicos até raças de servos semi-inteligentes. Algumas das melhores biotecnologias do sistema vêm de Bretheda, criadas nas numerosas cidades flutuantes cheias de estrangeiros ou dentro de empresas brethadanes nativas, como a caprichosa Corporação Sopeth – uma empresa que é, de fato, um único ser consciente composto por milhares de barathus fundidos.

Embora a natureza pacífica e livre da sociedade barathu torne um governo local desnecessário, os barathus aprenderam que estrangeiros exigem mais estrutura para evitar desastres. Por isto, a Confluência – uma entidade de imensa inteligência formada por quaisquer barathus que sentirem o chamado quase religioso do serviço público – define e aplica regulamentos sobre estrangeiros. A entidade separa delegados e fiscais especialmente adaptados, conforme necessário, imbuindo-os com biotecnologia particular, permitindo a comunicação com a Confluência em tempo real, independentemente da distância. Um grande número de corporações mataria para estudar esta tecnologia – e muitos já o fizeram – mas até agora as sequências de autodestruição codificadas nos chamados Agentes da Confluência, além do medo de represálias da

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

entidade governante de Bretheda, mantiveram os gananciosos pesquisadores em cheque.

O apelido de Bretheda, o Berço, vem de suas dezenas de luas, algumas quase grandes o suficiente para serem planetas por si mesmos. Embora muitas sejam habitados, apenas algumas são bem conhecidas e outras raramente foram exploradas.

Um mundo de água coberto por uma concha de gelo, Kalo-Mahoi é a mais industrializada das luas de Bretheda, e seus habitantes, os aquáticos kalo, têm seus próprios representantes independentes no Conselho do Pacto. Embora as raças que respirem ar geralmente achem desconcertante descer profundamente nos mares gelados da lua e embora a crosta de gelo do mundo contenha inúmeros espaçoportos e centros de conexão, os kalo se esforçaram para deixar seu mundo convidativo e dominam a arte e a moda do sistema solar de dentro de suas cidades de ventilação orgânica.

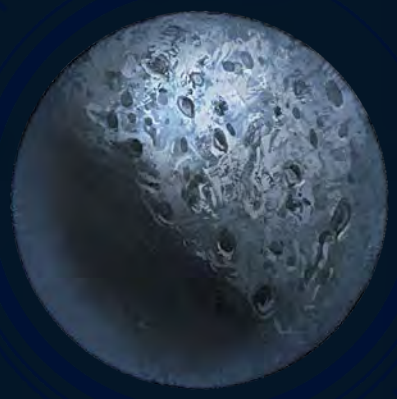
As florestas áridas de Marata, em contrapartida, são objeto de muito debate antropológico, já que suas tribos maraquoi de sete gêneros estão dando o salto de paleolítico para espacial em poucas gerações. Embora alguns tradicionalistas maraquoi em seu governo, auxiliados por ativistas de outras raças, argumentem que os humanoides peludos estão perdendo sua cultura e direito fundamental de avançar em seu próprio ritmo, a maioria dos maraquoi se ressente da ideia de ter seu acesso aos Mundos do Pacto restrito e começaram um êxodo em massa para o resto do sistema solar.

Menos sociais que estas outras raças são as formas de vida baseadas em silício da cristalina Dykon, mais notavelmente os brilhantes urogs obcecados por matemática. Criaturas de cristal do tamanho de búfalos que deslizam pela superfície em cílios e campos eletromagnéticos, eles absorvem a luz do sol através de suas peles-cascos. Urogs às vezes assumem funções como navegadores, tecnomantes e físicos em naves espaciais.

Somente os desesperados ou condenados aceitam trabalhar na notória coleção de "luas mortais" de Bretheda. Na radioativa Thyst, por exemplo, a carne desprotegida solta dos ossos em rios cancerígenos, contudo tripulações são necessárias para colher minerais, estudar a vida animal única ou procurar a armadura mágica misteriosamente descartada pelos humanoides da lua que são raramente vistos e absorvem luz. Enquanto isso, na orbitalmente aquecida Varos, trabalhadores elementaristas de fogo utilizam o poder vulcânico bruto enquanto cavam as gemas únicas produzidas apenas no manto da lua.

APOSTAE

O Mensageiro



Diâmetro: × 1/5

Massa: × 1/250

Gravidade: × 1/10

Atmosfera: Normal ou nenhuma

Dia: 7 dias; **Ano:** 243 anos

Apostae é um planetoide rochoso que é muito menor do que a maioria dos mundos no sistema dos Mundos do Pacto, com uma órbita que se afasta fortemente da eclíptica, quase perpendicular à da Estação Absalom. Estas pistas reveladoras levam à aceitação geral da teoria de que o planetoide se originou em algum lugar além do sistema e foi capturado pela órbita do sol milhares de anos antes da Lacuna. Se o mundo foi levado para o sistema intencionalmente ou se chegou por algum acidente, ninguém sabe.

Os poucos registros existentes de visitas ao planetoide nos séculos anteriores à Lacuna descrevem uma superfície estéril e sem ar e uma série de cavernas e túneis com atmosfera que atravessam a rocha até o seu núcleo. Muitas das câmaras estavam vazias, mas outras possuíam máquinas antigas que ainda zumbiam, portas indestrutíveis, criaturas permanentemente comatosas e preservadas com uma variedade de formas alienígenas e depósitos de tecnologia e armas avançadas. Embora algumas equipes de pesquisa explorassem Apostae antes da Lacuna interagindo com uma raça agora extinta conhecida como ilee que habitava os túneis, nenhum grupo de fora do mundo jamais estabeleceu uma base permanente no planetoide, que se assumia ser algum tipo de nave antiga ou algum outro ambiente autocontido. Curiosamente, nada nos registros sugere que os próprios ilee tivessem algum conhecimento de sua origem, o que levou à teoria de que eles podem ter degenerado ao longo de milênios entre as estrelas ou que eram uma espécie de raça de servos ou capturada que sobreviveu a seus mestres.

Ninguém sabe exatamente o que aconteceu para matar completamente os ilee, mas, desde o fim da Lacuna, Apostae está primariamente nas mãos de várias casas poderosas de drow – elfos de pele púrpura que rejeitam seus parentes em Castrovel e veneram demônios poderosos. Como e quando os drow chegaram ao mundo pela primeira vez também é um mistério perdido para a Lacuna, mas a maioria acredita que eles fugiram para lá pouco antes do desaparecimento de Golarion, guiados por seus patronos demoníacos em uma paródia distorcida da própria fuga dos elfos. Hoje, apesar dos séculos de esforço para expandir suas posses e aumentar sua escassa população, os drow ainda mantém um controle incompleto do interior do planeta-nave e sua influência na superfície estéril é majoritariamente restrita a uma única cidade importante perto de uma das portas massivas que levam

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ao subterrâneo no interior da rocha. Mesmo isto, no entanto – quando combinados com seu significativo poder econômico – tem sido suficiente para eles reivindicarem Apostae como seu mundo natal e se tornarem signatários do Pacto apesar das objeções dos elfos de Castrovel.

Assim como os sábios ósseos de Eox, as casas drow não trabalham juntas como um governo coeso e se reúnem apenas para eleger embaixadores, conforme exigido pelo Pacto. Cada casa drow atua de forma independente, com a maioria operando corporações familiares que lidam principalmente com armas, especialmente novas tecnologias descobertas ou redesenvolvidas com base em itens alienígenas recuperados por equipes arqueológicas dentro de Apostae. Os orcs, meio-orcs e outras raças que vivem nos assentamentos controlados pelo drow são, na melhor das hipóteses, cidadãos de segunda classe, sem voz em questões políticas e usados principalmente como trabalhadores ou buchas de canhão quando equipes invadem câmaras previamente seladas na busca do lendário Arsenal ou da Câmara da Vida.

A casa mais poderosa em Apostae é a Casa Zeizerer, que também possui a mais ampla e bem-sucedida rede de vendas de armas. A Casa Zeizerer controla Arco da Noite, a maior cidade da superfície do planetoide e o único ponto de entrada conhecido para o interior de Apostae, já que todas as outras grandes portas na superfície do planeta estão trancadas e se provaram indestrutíveis. Como um grande espaçoporto, a cidade abriga mercados movimentados que vendem armas pessoais e de naves, esquadrões mercenários de guerreiros orcs e meio-orcs, implantes muta-carne e projetos de armas personalizadas.

Além de procurar por tecnologia alienígena dentro dos cofres do planeta – seja com contratos oficiais ou se esquivando das defesas drow – os visitantes frequentemente vêm a Arco da Noite para estudar o arco no centro da cidade que dá seu nome a ela. Este arco é semelhante àqueles que ligam muitos dos mundos do sistema – e um anel funcional desses portais dentro da cidade fornece acesso à maioria dos outros Mundos do Pacto – ainda que este arco em particular esteja coberto por marcas que até agora desafiaram todas as análises. Quando se ativa, espontaneamente e em intervalos raros e aleatórios, ele cria um portal para paisagens desconhecidas. Até agora, nenhum grupo que passou por estes portais de curta duração retornou.

AUCTURNO

O Estranho

Diâmetro: Varia

Massa: × 2

Gravidade: × 2

Atmosfera: Tóxica

Dia: Varia; **Ano:** 500 anos

O ameaçador mundo de Aucturno, o Estranho, continua sendo um enigma, mesmo depois de séculos de viagens interplanetárias. As observações visuais do planeta variam significativamente de pessoa para pessoa e seu diâmetro e período de rotação flutuam de forma selvagem e aparentemente aleatória. No entanto, a maioria dos Mundos do Pacto se inclina para uma hipótese em particular: Aucturno não é um planeta, mas algo vivo – um embrião ou ovo imenso que algum dia amadurecerá em um ser quase-divino de poder cósmico incalculável: um dos Grandes Antigos.

O planeta mais distante do sol, Aucturno não é signatário do Pacto e é reivindicado pelos Mundos do Pacto apenas por proximidade e necessidade. Esquisito e doentio, coberto por espessas nuvens venenosas, o Estranho distorce a realidade com sua própria existência, colocando em risco qualquer criatura viva que se aproxime ou o visite. No entanto, Aucturno está longe de ser desabitado e o planeta vivo é atualmente um campo de batalha entre os cultos dos Mitos Antigos, que aspiram nutrir um novo deus e as forças do Domínio do Obscuro, que procura subjugar e manipular o Grande Antigo nascituro para seus próprios propósitos sinistros.

O assentamento mais proeminente em Aucturno é a Cidadela do Obscuro, lar da Pirâmide do Faraó Obscuro, o maior templo de Nyarlathotep nos Mundos do Pacto. Outrora, a Cidadela era, aparentemente, um terreno neutro entre os cultos dos Mitos Antigos e o Domínio, mas em algum momento da Lacuna, esta trégua frágil se transformou em conflito aberto e atualmente a Cidadela é o centro do esforço de guerra dos Mitos Antigos. A Cidadela do Obscuro é também o lar da misteriosa entidade conhecida como Carsai, o Rei, a figura mais próxima que o planeta tem para um chefe de estado, cuja verdadeira forma e natureza continuam desconhecidas. Um líder poderoso nos cultos dos Mitos Antigos, Carsai governa a Cidadela do Obscuro por milênios, levando alguns a acreditar que ele poderia ser um avatar ou arauto do próprio Nyarlathotep. A defesa de Carsai em Aucturno – e, portanto, nos Mundos do Pacto – contra as predações do Domínio do Obscuro, combinado com o fato de ser uma figura relativamente acessível e razoável em um planeta incompreensível, é o principal motivo para a aceitação relutante do Conselho do Pacto de tratar o mundo como um protetorado. Curiosamente, a representação de Carsai como um anti-herói em alguns meios de comunicação populares – um diabolicamente belo e rebelde semideus protegendo os Mundos do Pacto contra o horror inimaginável – aumentou significativamente o culto de Nyarlathotep e dos Deuses Externos nos Mundos do Pacto.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

O espaço em torno de Aucturno está cheio de naves antigas, supostamente enviadas pelos mundos do sistema interno para neutralizar o planeta durante a Lacuna. Embora as naves espaciais visitantes às vezes possam aterrissar ilesas, estes cascos corrompidos e enlouquecedores continuam a vagar como um aviso a todos aqueles que poderiam tentar limpar ou colonizar as costas respirantes de Aucturno. Os Mundos do Pacto, incapazes de limpar esta área vizinha do espaço destes perigos, estão resignados a manter uma conexão nominal com ele.

A superfície de Aucturno é um lugar doentio e orgânico, com terra que parece carne e montanhas que se assemelham a tumores através dos quais fluem veias grossas de um icor negro que atua como uma droga psicotrópica em muitas das criaturas nativas, mais notavelmente os rastejantes orocorans com suas línguas-probóscides. Paisagens inteiras podem mudar em um piscar de olhos, deixando os visitantes sentindo como se estivessem em algum tipo de sonho – em um momento você pode estar caminhando entre florestas de fungos ou pela borda de um desfiladeiro parecido com esfíncteres e no outro em um mosteiro de um senhor do icor ou no pé de torres brilhantes pulsando com máquinas semi-biológicas abandonadas. Respirar a atmosfera tóxica e verde-amarela do mundo só piora a situação, pois ela contém uma variedade aparentemente infinita de drogas, mutagênicos e venenos.

Os assentamentos em Aucturno são comunidades raras e geralmente isoladas de criaturas nativas ou cultistas de Deuses Externos escondidos atrás de fortificações pesadas ou nas ruínas desmoronadas de edifícios de carne assombrados de uma era esquecida. Os ataques do Domínio do Obscuro são comuns, suas barulhentas hordas devoradoras de cérebros bombardeando a superfície em cápsulas de uso único ou saindo da carne do planeta como larvas de moscas-varejeiras para fazer ataques de guerrilha suicida contra quaisquer criaturas que encontrarem. Após a Cidadela do Obscuro, o assentamento mais populoso é Amniek, uma cidade-torre circular na base da montanha parecida com pólipos chamada de Monte Prenhe. De acordo com as Parteiras, os 13 conjuradores encapuzados que governam a cidade, Aucturno já está prenhe apesar de não ter nascido ainda, e sua montanha em forma de ovo um dia irá explodir, vomitando o filho de Aucturno no universo – e quando isso acontecer, eles estarão lá para receber suas bênçãos negras.

ALÉM DOS MUNDOS DO PACTO

Embora os Mundos do Pacto possam parecer vastos e espalhados, eles são apenas um pequeno fio na grande tapeçaria da galáxia. A autoridade governamental dos Mundos do Pacto termina geralmente com a heliopausa na fronteira do sistema solar. Além disso, ao redor de estrelas distantes e através de nebulosas diáfanas, da misteriosa singularidade no centro da galáxia até os distantes dedos de seus braços espirais, flutuam inúmeros outros mundos e culturas aguardando para serem descobertos. O espaço além dos Mundos do Pacto é frequentemente perigoso, inexplorado ou ambos – e as oportunidades de aventura são ilimitadas.

Para moradores dos Mundos do Pacto, os planetas e sistemas repentinamente acessíveis pela viagem de Deriva representam uma fronteira vasta e selvagem. Uma explosão surpreendente de diversidade que é ao mesmo tempo biológica, ecológica, geopolítica e histórica, com mundos que variam de impérios guerreiros a vastidões arruinadas e planetas explorados pelas estranhas criaturas dos Planos Externos. Embora alianças e conquistas possam dar origem a entidades interestelares, como o Império Estelar Azlanti e o Veskarium, essas hegemonias ainda são bastante raras e localizadas no grande esquema das coisas.

A maioria das civilizações planetárias segue de acordo com seus próprios princípios e pode ter comércio limitado com (ou mesmo conhecimento de) outros mundos. As razões para este isolamento variam – alguns planetas nunca decifraram ou capitalizaram o presente da viagem de Deriva, enquanto outros ainda não alçaram voos espaciais ou são demasiado distantes ou devastados por guerras para entrar em contato com seus vizinhos interestelares. Muitos planetas são desprovidos de vida inteligente ou civilização, mas quase todos os mundos têm algo a oferecer, desde minerais naturais a plantas e animais estranhos até relíquias de culturas antigas e misteriosas perdidas na história. Estas oportunidades atraem colonos, corporações, exilados e estudiosos, mas sobretudo aventureiros. Aqueles corajosos o suficiente para deixar os Mundos do Pacto geralmente acham que os momentos mais emocionantes e significativos de suas vidas estão esperando neste misterioso além – se sobreviverem.

Como as descrições dos Mundos do Pacto, esta seção denota o diâmetro, a massa e a gravidade de cada mundo, bem como os períodos de seu dia e ano, tudo em relação às medições de Golarion e ao Padrão do Pacto. (Onde as seções referem-se a sistemas multiplanetares, como o Império Estelar Azlanti, as estatísticas dadas refletem o mundo mais importante do sistema.) As seções também indicam o tempo que leva para viajar para o mundo através da Deriva, dizendo se ele é considerado parte do Espaço Próximo ou da Vastidão (para explicação destes conceitos, veja a página 291). Por fim, cada seção inclui uma descrição da atmosfera do mundo, utilizando os termos definidos a partir da página 395.

Todos os mundos listados aqui já foram descobertos ou contatados por exploradores dos Mundos do Pacto, mas esta lista é apenas uma amostra; a galáxia contém mais de cem bilhões de estrelas, e muitas destas nutrem planetas. Muitos mundos além dos listados aqui fizeram contato com os Mundos do Pacto (e um com o outro) nos séculos desde a Lacuna, mas um número incalculável ainda aguarda o contato inicial de exploradores. Para os Mundos do Pacto, a era da viagem interestelar está apenas começando, criando uma nova era de exploração para aqueles ousados ou desesperados o suficiente para atender o chamado.

OUTROS MUNDOS

Abaixo está um punhado de locais menos conhecidos prontos para serem explorados.

Cynosure

Outrora a estrela polar do perdido Golarion, Cynosure tem a reputação de ser o abrigo do palácio da deusa Desna. Além disso, é povoada por seres-estrela místicos conhecidos como Esferas.

Ferrestrela

A maior das cidadelas estelares dos anões, Ferrestrela é uma enorme estação espacial equipada com um motor de Deriva e governada por um conselho composto pelos líderes de suas principais igrejas, clãs e guildas. Ela viaja através da Vastidão na Segunda Busca pelo Céu, que dura séculos, buscando uma mitológica terra prometida para os anões.

Kasath

O mundo natal dos kasathas é um planeta enorme, rochoso e deserto bombardeado pela radiação de um sol nos últimos estágios da morte de um gigante vermelho. Periodicamente banhado por explosões solares catastróficas, o mundo tem pouco sobrando como ecossistema natural e os kasathas remanescentes tendem a ser das mais poderosas e arrogantes Grandes Famílias. Eles estão determinados a habitar seu mundo moribundo até o final, deleitando-se com conquistas meio lembradas de eras passadas.

Lausill

Coberto de água, Lausill é o lar de várias civilizações aquáticas avançadas, todas empregando incríveis tecnologias de implante corporal, mas com pouco interesse em voos espaciais ou viagens na Deriva devido a lendas sobre um antigo acidente.

Taru Seco

A segunda luz mais brilhante depois de Cynosure nos céus dos Mundos do Pacto, Taru Seco é um sistema binário, lar de ruínas metropolitanas bizarras indicando um povo avançado e há muito desaparecido.

Xio

Esta estação espacial do tamanho de um planeta flutua imóvel no espaço profundo, sem função ou habitação, mas exploradores e civilizações próximas relatam receber sinais de socorro em uma linguagem estranha e confusa. Bizarramente, qualquer um que tentou se aproximar da estação desapareceu sem deixar rastro.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

AGRUPAMENTO TABORI

A Nebulosa da Fronteira

Diâmetro: –
Massa: –
Gravidade: Especial
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Normal
Dia: –; **Ano:** –

O sistema Tabori – múltiplas estrelas e seus planetas orbitando a supergigante vermelha Bori – mudaram radicalmente 6.000 anos atrás, quando Bori colapsou, expulsando grande parte de sua massa para formar uma linda nebulosa que permanece eletricamente ativa, produzindo fortes interferências que dificultam comunicação, navegação e viagens. A detonação da supergigante também pulverizou os mundos sobreviventes com ricos depósitos de siccatite, um metal normalmente raro, incitando uma corrida pela riqueza potencial na fronteira perigosa.

O Agrupamento Tabori, como a área é conhecida, possui cinco estrelas conhecidas: Profundágua, Ixo, Mundo de Jordan, Veran e Vodorae, cada uma com um punhado de mundos em órbita. As cidades antigas de raças extintas pontilham tanto o cheio de rios Profundágua Prime como Pan, o único planeta de Ixo, enquanto inúmeras cidades novas e operações de mineração abandonadas dividem as regiões habitáveis de cada sistema. Apesar desta dispersão, nenhum mundo ou sistema hospeda uma população grande ou coesa suficiente para se chamar de entidade política. As colônias de sucatas – sobreviventes presos depois que a interferência destruiu os mecanismos de suas naves – competem umas com as outras por recursos. Algumas poucas almas até mesmo se estabelecem dentro da nebulosa, encantadas por uma vida sem tecnologia avançada ou qualquer contato com o universo mais amplo.

ARQUAND

O Inconsciente Saltando à Vida

Diâmetro: ×1
Massa: ×1
Gravidade: ×1
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Normal
Dia: 26 horas; **Ano:** 1 ano

Quando exploradores descobriram Arquand, eles estavam extasiados: um mundo pastoral e rico em recursos, sem vida senciente, pronto para colonizar. Em poucos meses, no entanto, o tom de seus relatórios mudou. Eles falaram de ver entes queridos falecidos espreitando nas sombras, da tecnologia que falhava aleatoriamente e da fauna nativa demonstrando uma hostilidade estranhamente organizada. Após um desastre no qual um acampamento inteiro desapareceu, os exploradores restantes voltaram para suas naves em órbita.

Pesquisas adicionais sugeriram uma explicação incomum: embora Arquand não contenha vida senciente, o próprio planeta é consciente, reagindo aos desejos e medos das formas de vida residentes. Para criaturas menos inteligentes, ele pode produzir alimentos quando estão com fome ou pode mudar de forma para ajudar na migração; assim, a vida simples no planeta prospera, de rebanhos de gazelas com pescoços compridos e seis pernas a pássaros coloridos de quatro asas em bandos do tamanho de cidades.

Com vida inteligente, no entanto, esta força misteriosa preda a psique dos visitantes, alimentando-se de suas emoções, o que molda sua força. Um visitante pode acordar de um pesadelo para ver que o monstro faminto que o perseguiu em seus sonhos agora saliva ao pé de sua cama. Mesmo as manifestações evocadas por sentimentos positivos têm efeitos perigosos, atraindo obsessão e erodindo a sanidade de seus criadores. Apesar destes perigos bem noticiados, os colonos e exploradores dos Mundos do Pacto continuam a buscar este falso paraíso, esperando serem disciplinados o suficiente para aproveitar a potencial realização de desejos do planeta.

DAEGOX 4

Prisão Corporativa Inescapável

Diâmetro: ×2/3
Massa: ×4/9
Gravidade: ×1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Normal
Dia: 20 horas; **Ano:** 2 anos

Independente de qualquer governo ou confederação, Daegox 4 serve como prisão para centenas de milhares de criminosos da galáxia. Edifícios de celas espalhados, com diferentes tamanhos e amenidades, dependendo dos crimes dos presos, cobrem um dos dois continentes do planeta e os piores infratores habitam um complexo de alta segurança em seu centro. A outra massa de terra do planeta possui florestas exuberantes e pradarias abundantes. Aqui, os presos de baixo risco podem circular livremente. No centro do luxuoso continente, próximo a um grande rio, fica a Montanha. Esta estrutura imponente cobrindo centenas de hectares é o centro administrativo do local.

O poder real por trás do planeta-prisão, no entanto, é a Corporação Daegox, administrada por uma misteriosa raça humanoide que até agora se recusou a revelar seu mundo natal. Os líderes da corporação orbitam o planeta em uma nave chamada Vigia do Céu e eles aceitam prisioneiros de qualquer governo que julguem legítimo – por uma taxa, é claro. Alguns especulam que a corporação é a raça alienígenas inteira e que o planeta em si é seu mundo natal, mas isto não foi confirmado.

Não são apenas as celas e a falta de transporte avançado que mantêm os prisioneiros em Daegox 4. Uma bolha invisível envolve todo o planeta como uma membrana unidirecional. O único método confiável para deixar o planeta está profundamente dentro da Montanha, onde um porta magitecnológica abre para uma dúzia de mundos conectados. Os funcionários de Daegox que controlam a Montanha afirmam que nenhum prisioneiro jamais escapou, mas lendas abundam sobre alguém conhecido como Wren, que dizem ter descoberto um meio recentemente.

O planeta é praticamente autossuficiente e a Corporação Daegox recebe a maior parte de seu dinheiro através das taxas de admissão de prisioneiros. No entanto, uma certa quantia dos fundos da empresa provêm de trocas entre presos e seus captores, oferecendo recursos planetários refinados – e, alguns dizem, assassinos experientes e soldados suicidas – em troca de itens e informações externas.

Felizmente para os guardas de Daegox, a atmosfera do planeta traz uma alta concentração de esporos – possivelmente desenvolvida pela corporação – que produzem um efeito calmante, tornando as criaturas não-daegoxianas dóceis e agradáveis. De acordo com os relatórios da corporação, confrontos em grande escala e rebeliões de prisioneiros são praticamente desconhecidos.

DAIMALKO

Ruínas e Colossos Descontrolados

Diâmetro: ×1/4
Massa: ×1/16
Gravidade: ×1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Normal
Dia: 48 horas; **Ano:** 3 anos

Um mundo seco de montanhas rochosas e bacias íngremes, Daimalko está cheio de monstruosidades percorrendo as ruínas de duas outrora grandes civilizações, enquanto os poucos descendentes dessas sociedades lutam para sobreviver no subsolo.

Há muito tempo, civilizações prosperaram em Daimalko. Contos de bestas enormes eram meras lendas. Naqueles dias, a vida diária focava no conflito entre a psíquica Confederação de Volkaria e o Sacro Rainado de Ykarth, um estado que alegava um mandato divino da dama empírea Duellona, a Donzela Guerreira. Há cerca de 200 anos, no entanto, um catástrofe planetária que durou um mês, interrompeu a guerra.

Os daimalkanos de pele cinza agora chamam este evento de Despertar. À medida que os terremotos reverberavam, os oceanos do planeta evaporaram e sua vegetação secou. Pior ainda, o cataclismo despertou as bestas no coração dos contos antigos dos daimalkanos. Chamados de colossos, kaiju e outros nomes, estes titãs eram bestas gigantes como nenhuma criatura antes vista, com cabeças feitas de línguas, dentes e outros horrores. As criaturas imediatamente começaram a destruir as sociedades em guerra.

A maioria dos habitantes do planeta morreu durante o Despertar ou pouco depois nas mãos dos colossos. Aqueles que sobreviveram fugiram para cavernas subterrâneas que eles vieram a chamar de Refúgio. Embora tensões ocasionalmente surgissem, a nacionalidade se tornara secundária à sobrevivência. Eventualmente, os assentamentos subterrâneos de refugiados cresceram e líderes surgiram: os Guardiões. Alegando possuírem a capacidade de afastar os colossos ainda desenfreados através de misteriosas orbes mágicas, estes Guardiões inauguraram pequenas colônias acima do solo nos últimos 50 anos.

O planeta ainda apresenta perigos imensos. Os bolsos da resistência volkariana e ykarthana ameaçam desestabilizar o Refúgio. Além do mais, comunicações recebidas por naves em órbita indicam a existência de angustiados descendentes de volkarianos ou ykarthanos em metrópoles arruinadas, embora não esteja claro porque as chamadas permanecem sem resposta no planeta. Dados os ataques recentes de colossos nas colônias, além de relatos de assentamentos subterrâneos sobre ataques coordenados de criaturas sem pele e sem olhos, alguns daimalkanos protestam ativamente contra qualquer contato com os Mundos do Pacto, acreditando que a chegada dos estrangeiros pode estar provocando um segundo Despertar.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

EMBROI

O Servo Férreo do Inferno

Diâmetro: ×3/4
Massa: ×9/16
Gravidade: ×1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Normal
Dia: 18 horas; **Ano:** 1 ano

Como um geodo, o planeta Embroi brilha violeta no vazio, um lugar de complexidade e eficiência silenciosas. Seis continentes dividem os mares ametistas do planeta, que são os domínios de inúmeras espécies de moluscos massivos. Cercados por arquipélagos, estas massas de terra são chamadas Antikawara, Extensão Baskar, Chapru Von, Demagallo, Irralo Kellad e Kanfrei. A Extensão Baskar é a maior, mas menos povoada, uma terra de ruínas, tempestades de cinza e pragas – os restos dos malignos e mal lembrados Estados Baskar. A maior parte da população mundial mora em Demagallo, o continente-capital, ou Irralo Kellad, uma terra de montanhas de ferro e parques industriais tubulares.

Os mascarados embri são a raça dominante, se mantendo em seus lugares na sociedade e funções diárias com fervor quase religioso. Desejos individuais são perturbações que, ao longo de séculos de repressão cultural e imposições sociais, foram anuladas. Existem poucos embri de pensamento livre no planeta e nenhuma rebelião ou mesmo resistência silenciosa. Cada embri tem um papel e ou ele o cumpre bem ou é substituído. Eles agem como são instruídos e são recompensados com confortos miseráveis e promessas vazias, tornando Embroi um mundo escravo particularmente valioso do Império Infernal no Plano Material.

Poucos residentes e ainda menos visitantes dos Mundos do Pacto percebem que Embroi é um feudo do Inferno. A população diabólica existe apenas nas sombras do planeta e as influências infernais descaradas são mínimas. O conhecimento da vasta rede mundial de vias subterrâneas foi apagado da história de Embroi. Este reino inferior agora é o domínio dos silenciosos exércitos levaloch; portais ardentes para Malebólgia, a sexta camada do Inferno; e máquinas de sacrifícios incrustadas de cicatrizes. Sobre tudo isso observa a vitoriosa malebranche Occhiorasoi, que conquistou Embroi antes do início da Lacuna. Agora ela espera, como fez por eras, sempre preparada para seu mundo contribuir com os desígnios imortais desconhecidos de Asmodeus.

IMPÉRIO ESTELAR AZLANTI

Expansionistas Estelares Tirânicos

Diâmetro: ×2/3
Massa: ×1/3
Gravidade: ×3/4
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Normal
Dia: 18,5 horas; **Ano:** 1,35 anos

Milhares de anos atrás, aventureiros e estudiosos de Azlant, o primeiro grande império da humanidade em Golarion, começaram tentativas de explorar planetas distantes. A maioria destes empreendimentos acabou em desastre e a própria Azlant foi destruída em um cataclismo que abalou o planeta, mas um posto avançado sobreviveu em um mundo distante chamado Nova Thespera. Cortados de seu mundo natal original pela falha de seus portais mágicos, os colonos azlanti utilizaram seu domínio de magia e alta tecnologia para se assentar em seu novo planeta e em seus vizinhos ao longo de milênios, até que a descoberta da Deriva permitiu a conquista de sistemas estelares próximos e seus habitantes, dando origem ao Império Estelar Azlanti.

O Império Estelar Azlanti agora reivindica uma dúzia de sistemas estelares sob sua hegemonia, dos exuberantes mundos habitados de Thenekral aos planetoides sem vida, porém ricos em recursos, de Irdinang. Todos estão sujeitos às leis e ao domínio do Império Estelar e devem ofertar tributos Trono Eônico – tributo que o império consome avidamente enquanto se expande. Igualmente, cada uma das 17 "espécies alienígenas sencientes" oficialmente designadas do Império, dos arbóreos Neskinti de Gjor III aos trilaterais Vilderaro do oceânico Oyojii, são cidadãos de segunda classe, subordinados aos seres humanos de sangue puro, descendentes dos azlanti pioneiros originais que formam a aristocracia do império. Escravidão é uma instituição venerada e estabelecida no Império Estelar e os androides, que não são considerados cidadãos nem verdadeiramente sencientes, compõem a maioria da vasta subclasse de escravos do império.

O mundo capital do Império Estelar é a colônia azlanti original de Nova Thespera, orbitando a estrela Aristia. É o assento do Imperator Estelar – um título que atualmente é compartilhado pelos descendentes gêmeos da dinastia Ixomander, que acredita-se estar governando o Império Estelar por quase 2.000 anos. As cidades de Nova Thespera fornecem exemplos brilhantes da alta arquitetura, cultura e aprendizado azlanti, mas também são símbolos da opressão do império, com relíquias em exibição saqueadas dos mundos e culturas anexados pelo Império Estelar.

JEDARAT

Destinos Emergentes em meio a Entulho Alienígena

Diâmetro: ×1/2
Massa: ×3/8
Gravidade: ×1,5
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Rarefeita
Dia: 15 horas; **Ano:** 257 dias

Um mundo rochoso e sem vida orbitando uma anã amarela de sequência principal chamada Vose 303, Jedarat é a sede de um projeto ambiental conjunto patrocinado pela AbadarCorp, pelos Xenoguardiões e por uma empresa emergente chamada Destinos Luxuosos Novos Horizontes. Em seu estado natural, Jedarat é de gelar os ossos, não possui atmosfera suficientemente espessa para suportar a maioria dos humanoides e parece desabitado. No entanto, com um esforço científico mínimo, o planeta está pronto para se tornar um mundo-resort de férias imaculado e coberto de neve que, como esperam os investidores, irá atrair turistas e colonos.

Atualmente, os cientistas e xenodruidas estacionados no planeta trabalham para esse objetivo. Nos polos de Jedarat, módulos de conversão atmosférica do tamanho de cidades transformam as calotas polares em gases bombeados para o céu, engrossando a atmosfera e aquecendo o planeta. Vastas esteiras microbianas – a abiogênese da vida nativa em Jedarat – se espalham pela terra entre mares rasos e crescentes.

Os cientistas que supervisionam o progresso do projeto descobriram a existência de ruínas alienígenas previamente desconhecidas, situadas nos cantos mais remotos do planeta. À medida que várias facções se preparam para montar suas próprias expedições arqueológicas, os investidores do projeto já começaram algumas incursões exploratórias iniciais nas ruínas. Sempre ansiosos por novas oportunidades para lucrar, os investidores estão criando inúmeros planos para incorporar as ruínas antigas nas futuras amenidades de férias do planeta.

LOTHUN

Projeto de Terraformação que Deu Errado

Diâmetro: ×1
Massa: ×2
Gravidade: ×2
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Especial
Dia: 20 horas; **Ano:** 2 anos

Há uma década, Lothun era pouco mais do que um pedaço de metal primitivo, sem vida senciente, desprovido de qualquer ecossistema notável e padecendo sob uma atmosfera tóxica. No entanto, ao descobri-lo, um consórcio de mineiros empreendedores chamado Prospectores reconheceu que Lothun poderia hospedar facilmente um experimento de terraformação que, se bem-sucedido, pagaria seu custo mil vezes, já que o planeta poderia ter seus recursos minerados.

Os Prospectores rapidamente estabeleceram nano-forjas massivas e laboratórios em junções-chave ao redor do planeta e alocaram cientistas lá indefinidamente. Os Prospectores protegeram cuidadosamente cada instalação do ambiente agressivo e as ligaram para gerar "pulsos" de terraformação no intuito de refazer Lothun de acordo com projetos ambientais predeterminados.

No entanto, a tecnologia falhou e os pulsos de terraformação viraram tempestades nano-forjadoras que atravessaram a superfície de Lothun, mudando o mundo aleatoriamente. As bases originais permanecem, com seus escudos as protegendo da destruição; eles continuam a emitir energias de terraformação, mas todas as comunicações com os cientistas dos Prospectores cessaram. A tecnologia funciona parcialmente, pois existem grandes bolsões itinerantes de ar respirável espalhados por Lothun. Se pudesse ser recuperado, o planeta poderia ser uma grande vantagem para as futuras colônias em um espaço desabitado – ou talvez possa servir como uma arma ameaçadora contra a civilização, se as instalações dos Prospectores caírem nas mãos erradas.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MORTALHA DESPEDAÇADA

Cemitério de Espaçonaves Energizado pelo Sol

Diâmetro: ×2
Massa: ×2
Gravidade: ×1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Nenhuma
Dia: —; **Ano:** —

Em uma porção remota de um braço galáctico está uma imensa megaestrutura esférica construída diretamente em torno de seu sol. Chamada de Mortalha Despedaçada, ela é uma esfera de Dyson: uma grade de renda de módulos continentais de arquitetura alienígena, ligados por vastas velas solares – despedaçadas por algum desastre desconhecido. Seus criadores desapareceram milênios atrás e a maior parte permanece abandonada. As regiões arruinadas perto do corte são abertas ao vácuo. Grande parte do resto parece relativamente intacto e é o lar de comunidades isoladas de pesquisadores, saqueadores e invasores. Muitos, incluindo os aatevak, qotraua e xixinnt, alegam descender dos criadores da Mortalha, mas a diferença entre suas biologias e a arquitetura da estrutura tornam suas afirmações improváveis

O sistema de suporte de vida da Mortalha funciona apenas parcialmente e algumas áreas têm atmosferas irrespiráveis ou gravidade variável. Os sistemas de defesa remanescentes atacam periodicamente sem provocação. O espaço ao redor e dentro dele também é perigoso, contendo assombrações massivas que dizem ser os restos fantasmagóricos dos mundos destruídos para alimentar a criação da Mortalha. A estrutura também sofre incursões periódicas de organizações buscando seus segredos.

Assustadoramente, a Mortalha Despedaçada pode estar usando estas incursões para se consertar lentamente. Em suas bordas há matrizes irregulares de naves abandonadas e trechos de velas mais novas. As maiores e mais antigas destas armadas mortas partilham a mesma arquitetura estranha que a Mortalha. Outras são naves que chegaram depois trazendo saqueadores ou colonos. A maioria delas caiu em batalhas contra facções concorrentes ou contra as defesas automatizadas da esfera – mas algumas parecem abandonadas, sem traços do destino de suas tripulações.

ORIKOLAI

Macrolaboratório Anelar

Diâmetro: ×2
Massa: ×1,5
Gravidade: Especial
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Normal
Dia: 2,5 horas; **Ano:** 5 anos

As circunstâncias necessárias para formar um mundo anelar parecem além das capacidades da natureza, mas o planeta toroide de Orikolai – também referido como o Crisol – mantém uma forma bastante estável que resiste ao colapso em uma massa arredondada.

Esta forma dita as bizarras condições da superfície de Orikolai. A gravidade no planeta é irregular, com a gravidade da superfície mais forte ao longo do equador interno e externo e mais fraca ao longo das bordas. Desta forma, a gravidade do planeta flutua de baixa a normal. Como orbita seu sol em um ângulo, Orikolai experimenta estações dramáticas, resultando em verões com 10.000 horas de luz do dia e invernos igualmente escuros. O planeta continua tectonicamente ativo, com suas placas convergindo em montanhas altas cobertas de geleiras protegidas do sol e as placas das bordas divergindo dramaticamente em extensões vulcanicamente ativas.

A flora e a fauna de Orikolai evoluíram para suportar estas condições. Alguns, como os rebanhos de hashukayaks e gansos de borda de voo elevado, vivem em um ciclo de migração de um ano, atravessando o planeta para seguir a luz solar e a comida. Outros hibernam para combater os longos invernos. Contudo, outros demonstram mudanças sazonais, até mesmo a evolução de órgãos semelhantes a bexigas que permitem ajustar-se à gravidades superficiais diversas.

A etiologia popular sustenta que cientistas de eras esquecidas construíram Orikolai como um laboratório antes de partir há milênios, até mesmo semeando a superfície com a vida que desde então se adaptou ao clima dinâmico do mundo.

Raças externas tentaram colonizar Orikolai com pouco sucesso. Xenoarqueólogos, no entanto, adoram explorar o mundo, pois em regiões isoladas existem ruínas da raça criadora do planeta. O mais intrigante é o corpo lunar dentro do vazio circular do anel do planeta. Exploradores suspeitam que esta lua possa ter servido como um centro de controle para o planeta inteiro.

Entretanto, o tempo restante para estudar Orikolai fica menor à medida que os processos de estabilização artificial que impedem o colapso do torus se deterioram gradualmente. Cientistas preveem que em questão de séculos, o mundo entrará em colapso sobre si mesmo, gerando uma corrida contra o tempo para aprender quem eram os criadores, onde foram, o que aprenderam com suas experiências e porquê desapareceram sem deixar rastro.

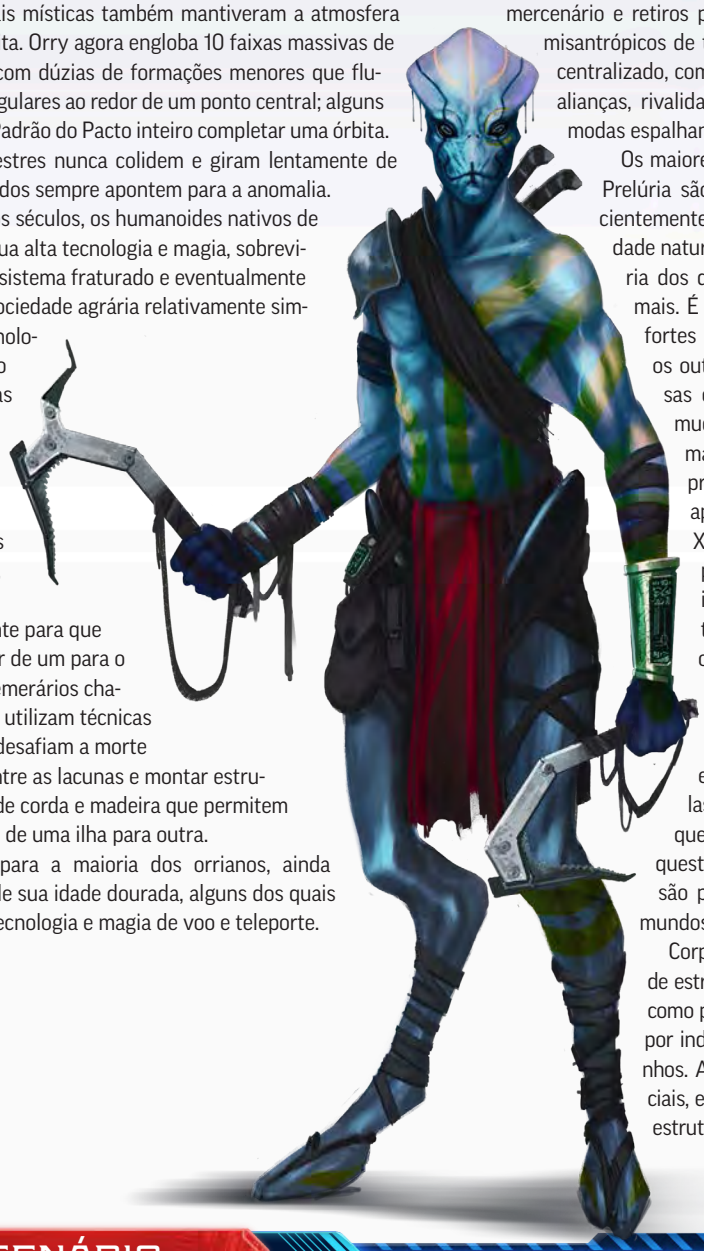
ORRY
Agrupamento Destruído de Ilhas Flutuantes

Diâmetro: ×1/2
Massa: ×1/4
Gravidade: × 1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Rarefeita
Dia: 28 horas; **Ano:** 2 anos

Milênios atrás, Orry era uma utopia tecnomágica, com cientistas e magos trabalhando juntos para criar maravilhas. No entanto, quando um projeto destinado a armazenar gravidade para alcançar a maravilha das viagens espaciais deu horrivelmente errado, isso criou uma anomalia no núcleo do planeta. A crosta do planeta quebrou e grande parte da massa do mundo flutuou para o espaço. A maioria da população foi morta mas, notavelmente, grandes pedaços de terra permaneceram ilesos. As forças gravitacionais místicas também mantiveram a atmosfera intacta, mas rarefeita. Orry agora engloba 10 faixas massivas de terra, juntamente com dúzias de formações menores que flutuam em órbitas regulares ao redor de um ponto central; alguns demoram um ano Padrão do Pacto inteiro completar uma órbita. Estas massas terrestres nunca colidem e giram lentamente de modo que seus fundos sempre apontem para a anomalia.

Com o passar dos séculos, os humanoides nativos de Orry esqueceram sua alta tecnologia e magia, sobrevivendo em seu ecossistema fraturado e eventualmente se tornando uma sociedade agrária relativamente simples e de baixa tecnologia. Existe comércio entre o punhado das cidades maiores de Orry, mesmo através dos vazios entre ilhas e nações. Devido às suas órbitas lentas, elas permanecem próximas o suficiente para que seja possível passar de um para o outro. Grupos de temerários chamados ponteneiros utilizam técnicas de acrobacias que desafiam a morte para se balançar entre as lacunas e montar estruturas temporárias de corda e madeira que permitem viajantes passarem de uma ilha para outra.

Desconhecidos para a maioria dos orrianos, ainda existem artefatos de sua idade dourada, alguns dos quais interferem com a tecnologia e magia de voo e teleporte.



PRELÚRIA
Anéis Orbitais de Mundos Infinitos

Diâmetro: ×100
Massa: ×100
Gravidade: Varia
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Normal
Dia: 12 horas; **Ano:** 25 anos

Prelúria é um enorme gigante gasoso verde habitado apenas por uma espécie distante de limos gasosos e psíquicos que são tão imunes aos gases ácidos do planeta quanto feitos deles. O que Prelúria carece de civilização na sua superfície é mais do que compensado nos assentamentos encontrados em seus amplos anéis orbitais. Consistindo de milhões de corpos de gelo e minerais de todos os tamanhos, os anéis de Prelúria abrigam inúmeras bases ocultas de contrabandistas, instalações de treinamento mercenário e retiros para indivíduos ricos, influentes ou misantrópicos de toda a galáxia. Não há um governo centralizado, com uma paisagem sempre mutável de alianças, rivalidades e neutralidades políticas incômodas espalhando-se pelo imenso disco.

Os maiores assentamentos entre os anéis de Prelúria são encontrados nos 23 corpos suficientemente grandes para proporcionar gravidade natural de intensidades variadas, a maioria dos quais tem atmosferas naturais normais. É destes corpos que as facções mais fortes dos anéis fazem guerra uns contra os outros. Entre as facções mais poderosas estão os mercenários Vorlath, que mudam de lealdade por valores cada vez maiores, mas também mantém suas próprias ambições independentes; a aparentemente pacífica Irmandade Xystrian, cujos agentes posam como pacifistas enquanto sabotam seus inimigos; a Patrulha Preluriana, que tenta com sucesso errático eliminar os elementos criminosos do sistema e manter a ordem; a Companhia de Salvamento Freugan, reivindicando quaisquer objetos de valor encontrados em quaisquer partículas dos anéis; e o Instituto Reivolan, que conduz experimentos e pesquisas questionáveis, acolhendo cientistas que são proibidos de sua prática em outros mundos.

Corpos menores alojam uma variedade de estruturas subterrâneas e de superfície, como parte de conglomerados ou mantidos por indivíduos sem vínculos com seus vizinhos. Alguns destes têm atmosferas artificiais, embora a maioria seja estéril fora das estruturas artificiais construídas neles.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SHADARI

Uma Confederação Oculta

Diâmetro: ×1
Massa: ×1
Gravidade: ×1
Localização: A Vastidão
Atmosfera: Normal
Dia: 40 horas; **Ano:** 2 anos

Grande Shadar é o maior dos sete mundos associados orbitando uma estrela fraca dentro da Nebulosa de Kurzach, na margem do território reivindicado pelo Império Estelar Azlanti. Vastos bancos de poeira e gás ionizado escondem os mundos da Confederação Shadari em véus de cinza, mostarda e verde acinzentado, fornecendo anonimato e proteção dos scanners e patrulhas do império azlanti – uma proteção que os tornou um santuário para criminosos, vagabundos e outros fugitivos do longo braço da lei imperial.

Os sete mundos de Shadari e suas respectivas luas possuem inúmeras espécies e culturas individuais, únicas em forma, perspectiva e composição emocional, mas unidas em fidelidade aos ideais livres e sem lei da Confederação. Os draeliks, principais habitantes do mundo de Grande Shadar (segundo a partir da fraca estrela do sistema) estão na vanguarda da aliança multi-alienígena. Esbeltos e de pele macia, as guelras vestigiais nos pescoços e suas mãos e pés palmípedes refletem uma origem oceânica, mas o Grande Shadar não possui corpos de água adequados para nutrir estes habitantes e muito menos servir como seu lar aquático original. Como todas as raças da Confederação, os draeliks têm o místico terceiro Olho da Iluminação emblemático em sua religião entrópica, que foca em bizarras criaturas interdimensionais chamadas sceaduinar. Outras espécies Shadari que partilham o místico terceiro olho incluem skrell – criaturas psíquicas tentaculares que flutuam pelas névoas rodopiantes do Quinto Shadar, um gigante gasoso sombrio que se parece com uma fruta cortada e ferida. Mesmo os artificiais balrodds – autômatos com troncos em barril que escaparam da servidão azlanti milênios atrás – carregam o Olho da Iluminação, marcando-os como membros leais da cabala Shadari.

Os últimos rumores no Império Estelar Azlanti falam de um segredo concedido pelos sceaduinar ao Soberano draelik e seu Baixo Conselho – uma arma de poder impensável, conhecida como Desfazedora. Segundo a história, a arma é uma entidade gravemente ferida conhecida como um éon, deixada pela criação do universo. Os Shadari trabalharam há décadas para perverter as energias do éon para "desfazer" a criação, uma perspectiva horrível nas mãos do que equivale a uma confederação de piratas espaciais e foras da lei.

O VESKARIUM

Berço de uma Poderosa Máquina de Guerra Interestelar

Diâmetro: ×5
Massa: ×5
Gravidade: ×1
Localização: Espaço Próximo
Atmosfera: Normal
Dia: 28 horas; **Ano:** 3 anos

O Veskarium se refere ao sistema solar de oito planetas que os militantes vesk governam. A raça escamosa evoluiu no planeta mais próximo do sol e, desde o início, facilmente intimidaram os bandos de povo-cobra das cavernas, artrópodes com cara de chacal e mesmo criaturas ainda mais estranhas de lá. Este planeta forneceu ricos recursos naturais, uma abundância de terra seca e bestas de guerra. No entanto, seu povo ansiava por ainda mais poder.

Com o tempo, os vesk chegaram ao espaço. Eles chamaram sua casa de Vesk Prime e renomearam e numeraram os planetas subsequentes mais distantes do sol enquanto os invadiam. O resultado é o Veskarium, um vasto império com uma grande variedade de súditos. Isto inclui o povo-lula de Vesk-2, os seres formiga de Vesk-5, os bárbaros humanoides felinos de Vesk-6 e os pacifistas beemotes gélidos de Vesk-7 e Vesk-8.

Os vesk governam de enormes bases militares que também servem como sedes governamentais situadas em posições-chave em cada planeta. Um alto déspota governa cada planeta, formando um conselho que toma decisões pelo Veskarium em geral. Embora suas leis sejam autocráticas, os vesk veem tanto a si mesmos como sua sociedade como profundamente honrados. Eles se esforçam para proporcionar aos seus cidadãos um alto padrão de vida, embora suas estruturas sociais sejam implacáveis e os não-vesk sejam vistos como inerentemente inferiores.

O GRANDE ALÉM

A maioria das viagens em Starfinder é entre os Mundos do Pacto ou entre as áreas controladas por eles e os muitos mundos inexplorados da galáxia circundante. Com bilhões de planetas e outros corpos astronômicos para explorar, o "espaço real" oferece oportunidades quase infinitas de emoção e aventura para aqueles com a bravura e fortitude para enfrentá-las. No entanto, há mais no cenário de Starfinder do que apenas sóis binários, novas formas de vida com biologia alienígena e asteroides ricos com recursos prontos para serem explorados – muito mais.

Tudo o que a maioria dos mortais pensa como realidade, incluindo a galáxia inteira dos Mundos do Pacto, é parte de um reino de existência chamado Plano Material. No entanto, esta é apenas uma pequena porção do multiverso, que é um vasto conglomerado de planos e dimensões às vezes chamado de Grande Além: um lugar de almas falecidas, deuses e criaturas estranhas além de reconhecimento mortal. Estudiosos costumam dividir estes planos em Esfera Interna e Esfera Externa, embora estes nomes e tentativas de mapear seus relacionamentos não possam esperar descrever verdadeiramente a geometria incompreensível de infinidades sobrepostas.

A ESFERA INTERNA

Os planos da Esfera Interna podem ser encarados como uma fruta, com os Planos Elementais formando camadas de pele. Dentro – a carne do fruto – é o Plano Material, com os polos gêmeos do Plano de Energia Positiva e do Plano de Energia Negativa atuando como os caroços da fruta. Ainda que isto seja suficientemente complexo, a atração dos Planos de Energia Positiva e Negativa também fez com que o Plano Material se delaminasse e se separasse, formando estranhos reflexos de si: o Plano das Sombras e o Primeiro Mundo. Permeando e conectando todos estes reinos está o Plano Etéreo.

A Deriva

Alcançável apenas através da tecnologia, a Deriva permite que naves espaciais viajem grandes distâncias rapidamente. Um plano relativamente novo, a Deriva é geralmente considerado como parte da Esfera Interna. Entretanto, devido à sua estranheza, estudiosos ainda estão debatendo sobre como ela se encaixa no grande projeto. Para informações sobre a Deriva, veja a página 290.

Planos Elementais

Os Planos da Água, Ar, Fogo e Terra abrigam criaturas e paisagens formadas a partir de seus respectivos elementos, frequentemente inóspitos para mortais. Dentro dos planos, muitas facções diferentes lutam pelo controle, de gênios a vassalos dos lordes elementais.

Planos de Energia Negativa e Positiva

O Plano de Energia Positiva e seu gêmeo sombrio, o Plano de Energia Negativa, existem para criar e destruir a vida, respectivamente. Enquanto o Plano de Energia Negativa drena a vida e cria estranhos arremedos da mesma (e é responsável por animar criaturas mortas-vivas), o Plano de Energia Positiva não é seguro, pois sua vitalidade pura sobrepuja e consome corpos mortais.

Plano Etéreo

Existindo concomitantemente com os muitos outros planos da Esfera Interna, o Plano Etéreo funciona como uma maneira de viajar entre os planos. No entanto, o Plano Etéreo não é o lugar vazio que parece ser à primeira vista e muitos seres estranhos habitam lá.

Plano das Sombras

Fiel a seu nome, este plano é um reflexo sombrio do Plano Material, embora os nativos e lugares encontrados aqui frequentemente sejam distorcidos além do reconhecimento. Distâncias são estranhamente variáveis aqui, assim como a moralidade dos habitantes do plano.

O Primeiro Mundo

Criado como um rascunho para o Plano Material, o Primeiro Mundo foi abandonado pelos deuses há muito tempo e pode ser encarado como um palimpsesto – o esboço por trás da pintura final do Plano Material. Em grande parte separado dos outros planos e cheio de energia vibrante devido à proximidade com o Plano de Energia Positiva, o Primeiro Mundo é uma paisagem constantemente reinventada onde os seres fantásticos chamados de Anciões moldam a realidade e governam as fadas nativas.

O PLANO ASTRAL

Atuando como um amortecedor entre a Esfera Interna e a Esfera Externa, o vazio do Plano Astral é cheio de uma neblina cinza-prateada. Espíritos dos mortos mortais atravessam este plano como parte do Rio das Almas a caminho do julgamento final no Ossário.

A ESFERA EXTERNA

Se a Esfera Interna é o núcleo de um átomo, então a Esfera Externa é a camada externa de elétrons, com o Plano Astral sendo o espaço entre eles. Ao longo da face interna desta "bola oca" infinita, estão todos os reinos que os mortais pensam como o pós-vida. A energia da alma começa no Plano de Energia Positiva, toma forma e senciência como vida mortal no Plano Material e, após a morte, passa pelo Rio das Almas e recebe o julgamento de Pharasma para acabar em um dos Planos Externos, muitas vezes a serviço de uma divindade ou transformada em um anjo, demônio ou outro "extraplanar." Cada plano representa uma das nove tendências metafísicas, embora a razão por trás disso, bem como o que está além da Esfera Externa, permanece desconhecida.

Abaddon (NM)

Lar dos niilistas daemons, o deserto de Abaddon é governado pelos Quatro Cavaleiros do Apocalipse, que desejam ver a destruição de todos aos seres vivos.

Abismo (CM)

Inumeráveis horrores habitam as camadas enlouquecedoras do Abismo, que vão desde os alienígenas qlippoth a demônios repugnantes e os governantes lordes demônios.

Eixo (ON)

Uma única e gigantesca metrópole, o Eixo é o lar dos inevitáveis mecânicos e de seus criadores, os eixomitas. Ambos trabalham para estudar as leis do multiverso e protegê-las do caos insidioso do Turbilhão.

Elísio (CB)

Os ermos exuberantes deste plano ignoram as armadilhas físicas da civilização, servindo às almas bem intencionadas que desejam um pós-vida de liberdade e paixão criativa.

Inferno (OM)

Asmodeus, o Arquiabissal, criou o Inferno como seu domínio; então, o dividiu em nove camadas e colocou oito delas sob o controle de terríveis arquidiabos, criando um reino de ordem perfeita e brutal.

Nirvana (NB)

Um campo perfeito que se estende em todas as direções, as planícies, florestas e colinas do Nirvana são o lar das almas iluminadas e virtuosas que desejam um reino idílico para introspecção.

Ossário (N)

No topo de uma espinha colossal, este local serve como o fim do Rio das Almas, onde os mortos são julgados pela deusa Pharasma e seu tribunal de psicopompos antes de serem enviados para seu pós-vida apropriada.

Paraíso (OB)

A montanha do Paraíso – um bastião de ordem benevolente – é dividida em sete níveis, vigiados por deuses e arcontes enquanto recompensam os justos e reúnem os exércitos dos honrados.

Turbilhão (CN)

Constantemente mudando e se transformando, o caos do Turbilhão é habitado pelos serpentinos proteans que se refestelam em sua natureza bizarra.

INTERAGINDO COM O GRANDE ALÉM

O Grande Além é lar de anjos, diabos, divindades e outros seres inescrutáveis que possuem grande conhecimento e poder, por isso é compreensível que alguns busquem contatá-los para aprender seus segredos ou capturá-los para fins nefastos.

Místicos que rezam a deuses e deusas acreditam que suas magias de adivinhação, como *augúrio e visão*, são respondidas diretamente por seus patronos. Místicos e tecnomantes também têm acesso à magia *contatar outro plano*, que permite o contato direto com poderes extraplanares, embora com grande risco. Alternativamente, conjuradores podem tentar prender tais criaturas com a magia *amarra planar* e compeli-los a executar uma tarefa.

Viajar entre o Plano Material e outros reinos de existência é possível através de magias como *caminhar nas sombras*, *passeio etéreo* e *salto planar*.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

FACÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Os Mundos do Pacto são uma mistura de interesses concorrentes, de governos planetários e igrejas a grandes empresas e crime organizado. Diferentes culturas, organizações e espécies estão constantemente trabalhando juntas ou em violenta oposição ou alguma combinação dos dois e quem você conhece muitas vezes é a diferença entre a fama, a fortuna e a colheita de vermes proteicos em um mundo colônia esquecido. As páginas a seguir apresentam uma seleção dos maiores aliciadores e agitadores nos Mundos do Pacto, mas estas são apenas algumas das muitas facções do sistema.

MAIS FACÇÕES

Além dos dossiês mais detalhados nas páginas seguintes, abaixo são apresentadas anotações sobre algumas facções que, embora menores, influenciam os Mundos do Pacto além dos limites de um único mundo, raça ou cultura.

Corporações

Negócios prosperam através dos Mundos do Pacto e as corporações – particularmente aquelas que operam em uma escala sistemática ou interplanetária – são os motores que impulsionam a negociação e o comércio entre os mundos civilizados. Milhares de entidades corporativas de vários tamanhos estão ativas nos Mundos do Pacto. Algumas das mais notáveis incluem a Arabani Armamentos Ltda., uma empresa de tráfico de armas drow com base em Apostae; Exemplar-23, a maior fabricante de androides nos Mundos do Pacto, localizada em Aballon; Inovações Vitais, uma empresa brethedane de pesquisas biotecnológicas; Sistemas de Voo Espacial Sanjaval, uma empresa aeroespacial akitoniana e fabricante líder de plataformas base de naves comerciais; o Tetrad, uma associação comercial intragaláctica e interplanar dos bruxos da wyrd de quatro braços; e Matriz de Clãs Ulrikka, um consórcio anão de interesses mineradores na Diáspora.

Cultos dos Mitos Antigos

Muitos mundos têm lendas de formidáveis entidades alienígenas que existem desde antes do início do universo – antes do tempo, antes do nascimento, antes da morte, antes mesmo do mais antigo dos deuses. Estes Deuses Externos são tão poderosos quanto outras divindades e atraem a veneração de adoradores mortais, embora muitas vezes insanos. Mas embora os próprios Deuses Externos geralmente tenham pouco interesse em assuntos mortais, não se pode dizer o mesmo sobre seus cultistas, que procuram provocar circunstâncias para anunciar uma nova era para o universo, na qual os Grandes Antigos e Deuses Externos poderão assumir seus papéis legítimos como verdadeiros mestres da existência.

Frota-Cadáver

Nem todos os elebrianos apoiaram a decisão de seu planeta de aderir ao Pacto de Absalom. Em vez de enfrentar o possível desarmamento nas mãos dos Comissários, muitos almirantes mortos-vivos e capitães da Marinha Eoxiana deixaram os Mundos do Pacto e levaram suas naves para o espaço. As naves sinistras da assim chamada "Frota-Cadáver", forjadas em aço e osso e tripuladas por mortos-vivos, não precisam de atmosfera, comida ou outros suprimentos, permitindo-lhes facilmente predar as naves e tripulações dos vivos. Oficialmente, Eox cortou todos os laços com a Frota-Cadáver, alegando que é um remanescente do "antigo regime", mas muitos nos Mundos do Pacto suspeitam que os Sábios Ósseos ainda mantêm comunicação com a armada fantasmagórica, oferecendo apoio clandestino à Frota-Cadáver e suas atividades.

Legião de Fogo Celeste

Com base em Triaxus, a Legião de Fogo Celeste é um grupo de mercenários de princípios elevados que vende serviços de proteção principalmente para colonos e outros grupos que operam fora dos Mundos do Pacto, onde os Comissários não podem ajudá-los diretamente. Como seus antecessores famosos, os cavaleiros de dragões da antiga Legião Dracônica de Triaxus, muitos legionários de Fogo Celeste formam um vínculo quase místico com o dragonianos triaxianos e as melhores naves de ataque Fogo Celeste são pilotadas por um par de legionários: um piloto humanoide e seu copiloto de dragoniano. Embora a maioria dos legionários de Fogo Celeste sejam ryphorianos nativos, a adesão é aberta a todas as raças e androides, humanos, lashuntas e vesk juntaram-se às fileiras da Legião de Fogo Celeste.

Liga Dourada

Embora os Mundos do Pacto tenham tantas organizações criminosas quantas estrelas no céu, de gangues pequenas a cabalas mundiais, as principais estações espaciais e as cidades dos Mundos do Pacto hospedam membros da Liga Dourada, uma antiga aliança de poderosas "famílias" criminosas que têm suas origens no continente de Tian Xia do Golarion pré-Lacuna. A Liga Dourada explora negociações e o comércio através de suborno, ameaças, assassinatos e manipulação descarada da moeda e de mercados, sem outro objetivo além de aumentar a riqueza de seus membros. A atividade criminal em uma única estação espacial ou em um asteroide habitado geralmente cai no âmbito de uma família, enquanto múltiplas famílias partilham o poder na maioria dos planetas e luas maiores. Cada família emprega um grupo de soldados e assassinos tatuados e frequentemente aprimorados chamados Xun, que são muito temidos e respeitados nos territórios controlados pela Liga Dourada. Nenhuma família lidera a Liga Dourada, permitindo que a organização em si sobreviva mesmo que uma ou mais famílias sejam eliminadas pelas forças policiais ou destruídas por rivais, embora a proeminente família Ichihara-Hong, que controla uma parte considerável do mundo do crime de Akiton, atualmente domine grande parte das atividades da Liga Dourada.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ABADARCORP

Megacorporação Religiosa

Líder: Diretor Executivo e Arquidiretor Executivo Gevrant Iseki-Okaibo

Quartel General: Cofre Dourado, Estação Absalom

AbadarCorp é de longe a maior, mais rica e mais influente corporação nos Mundos do Pacto – sem dúvida porque também é a igreja de Abadar, deus da civilização, comércio e riqueza. Além da fabricação, transporte e venda de uma ampla variedade de produtos, tanto mágicos quanto tecnológicos, a AbadarCorp também oferece uma multiplicidade de serviços, entre eles os bancários, financeiros, jurídicos, mão-de-obra, transporte e utilidades públicas. Existem escritórios corporativos, fábricas, lojas e postos comerciais da AbadarCorp (todos os quais também funcionam como templos de Abadar) em todos os Mundos do Pacto e em quase todos os planetas civilizados mantendo relações comerciais com o sistema. Virtualmente todo produto imaginável e disponível para compra nos Mundos do Pacto ou em sistemas amigáveis são vendidos (e muitas vezes produzidos) pela AbadarCorp ou uma de suas empresas subsidiárias. Isto não quer dizer que os produtos da AbadarCorp são sempre os melhores ou que ela não tenha uma forte concorrência; pode-se discutir se um rifle laser da Arabani Armamentos tem um feixe mais coerente do que um da AbadarCorp, mas todos sabem que há uma boa chance do hipermercado local AbadarCorp ter ambos em estoque.

Os objetivos de AbadarCorp são os da igreja de Abadar: difundir civilização e lei, promover o livre comércio e acumular lucros. Embora não seja uma agência de aplicação da lei em si, fornece equipamentos, financiamento e treinamento para os Comissários e forças policiais planetárias menores. A corporação também é um patrocinador entusiasmado dos esforços de colonização planetária, fornecendo tudo, desde apoio financeiro a naves colônia, equipamentos de construção, suprimentos e até construções pré-fabricadas (incluindo, claro, uma loja de conveniência AbadarCorp totalmente equipada, cheia de oportunidades para franquias). A AbadarCorp também foi instrumental ao ajudar o governo dos Mundos do Pacto a estabelecer o padrão de crédito, e seu papel em ajudar a regular a moeda e facilitar as transferências de fundos interplanetários a torna de fato um ramo do tesouro do governo – algo com o que nem todos os cidadãos estão confortáveis.

A AbadarCorp segue uma estrutura organizacional corporativa tradicional, mas também mantém uma função religiosa. Todos os executivos da AbadarCorp e oficiais corporativos são sacerdotes de Abadar. Seu diretor executivo também serve como sumo-sacerdote da igreja, chamado de arquidiretor executivo. As operações da AbadarCorp em qualquer planeta (ou localidade maior, como a Estação Absalom) são administradas por um arquidiretor, cada um dos quais tendo um assento na diretoria da corporação. Diretores de nível inferior supervisionam ativos corporativos maiores, enquanto gerentes e administradores são responsáveis por escritórios e propriedades menores. Além de seus gerentes-sacerdotes, a AbadarCorp emprega inúmeros trabalhadores seculares em uma variedade de campos, incluindo a exploração para encontrar novos mercados e recursos, pilotagem, pesquisa, segurança, transportes e muito mais. E embora tenha muitos funcionários permanentes leais, a organização não vê nenhum problema em contratar aventureiros para trabalhos que exijam habilidades especializadas ou trabalhadores dispensáveis.

APERFEIÇOADOS
Ativistas Cibernéticos

Líder: Coletivo Cipremacia
Quartel General: Torres Trançadas, Kashak, Verces

Mais um movimento social do que uma facção organizada, os Aperfeiçoados começaram como uma casta em Verces devotada a aprimorar seus corpos através de modificações mecânicas e tecnologia implantada. À medida que a tecnologia cibernética melhorava e a comunicação entre os mundos se tornava mais frequente, esta filosofia rapidamente ganhou terreno em Verces e em outros lugares, com pessoas de todas as raças buscando o auto-aperfeiçoamento tecnológico. Hoje, a utilização de cibernética básica é praticamente incontestável nos Mundos do Pacto, mas os Aperfeiçoados vêm para englobar e dar voz a por aqueles cujas modificações são extremas o suficiente para separá-los da sociedade dominante e quem acredita que esses implementos representam o futuro da evolução.

Verces continua sendo o coração da sociedade Aperfeiçoada; isto é especialmente verdadeiro para a nação do Kashak, que historicamente foi a primeira a criticar publicamente as divisões tradicionais de castas vercitas e promover modificações tecnológicas para todos. Embora Verces como um todo esteja na vanguarda do desenvolvimento cibernético, os laboratórios privados e universidades da capital de Kashak, Nabokon, estão fora de comparação, atraindo os tecnomantes mais avançados dos Mundos do Pacto para organizações como a Corporação Adaptação à Videterna, Haruspex Interplanetária e a Cooperativa Visão Mágica. Aqui, o Coletivo Cipremacia governante, visto por muitos como o porta-voz do movimento Aperfeiçoado, pressiona governos e corporações a partir das Torres Trançadas, um trio de torres arredondadas parecidas com tentáculos que se torcem uma ao redor da outra como uma tripla hélice. Embora os membros do Coletivo estejam permanentemente conectados a seus edifícios – seus corpos efetivamente imortalizados pela maquinaria médica e os cérebros constantemente examinando a vasta infosfera do planeta – seus drones-insetos e agentes vivos viajam pela galáxia executando suas vontades e influenciando políticos nos mais altos níveis do governo. Muitos destes agentes e mensageiros são androides, pois tais indivíduos projetados recebem respeito quase religioso pelos adeptos do Coletivo, que veem sua condição artificial como próximo do ideal Aperfeiçoado.

Embora o Coletivo tenha o cuidado de pregar aceitação e compreensão junto com o avanço tecnológico, nem todos os Aperfeiçoados têm mente aberta. Para os grupos tecno-terroristas como os Reconstrutores e o PróximoPasso, todos do "gado" – pessoas puramente biológicas – estão impedindo ativamente o progresso e o lema "evolução não pede consentimento" justifica coisas como poluir suprimentos de água com nanites ou sequestrar e modificar figuras públicas. Ironicamente, o Coletivo, sabendo o ódio que esses grupos promovem contra não-Aperfeiçoados, é a maior adversária deles. Os dois lados travam uma guerra oculta de alta tecnologia por gerações, com o Coletivo regularmente contratando não afiliados para ajudar a caçar e eliminar aqueles que matariam indiscriminadamente em nome do progresso.

Embora os Aperfeiçoados tradicionalmente favoreçam adaptações computadorizadas e mecânicas, a maioria dos membros está preocupada com o objetivo final do avanço e auto-aperfeiçoamento do que com qualquer mecanismo em particular. Como tal, os últimos anos têm visto um aumento rápido em pessoas com implantes biotecnológicos ou implantes puramente mágicos que ainda se identificam como Aperfeiçoados e participam da governança do grupo. Os Xenoguardiões, em particular, fortaleceram seus laços, promovendo a visão de que os implantes podem reduzir o impacto ecológico, enquanto os barathus de Bretheda começaram de repente a circular nas assembleias do grupo por razões desconhecidas. Embora muitos Aperfeiçoados apreciem os pontos de vista destes novos membros, alguns se preocupam que o influxo possa mudar o foco do grupo para direções novas e desconfortáveis.

CAPITÃES LIVRES

Coalizão Fora da Lei

Líder: Conselho Pirata

Quartel General: Rocha Quebrada, a Diáspora

Para um capitão mercante cuja carga tenha sido saqueada ou cuja nave tenha sido roubada, os piratas dos Mundos do Pacto podem parecer um flagelo desorganizado. Na verdade, muitos dos bucaneiros que afligem as vias espaciais são vinculados por algo que se aproxima de um código de honra, ou pelo menos o reconhecimento de que eles têm mais em comum um com o outro do que com as naves e tripulações que predam. Estes são os Capitães Livres e, embora nem todo saqueador que ataca uma nave civil no vazio sem lei entre planetas seja um deles, os mais bem-sucedidos e infames dos piratas dos Mundos do Pacto alegam pertencer a esta organização diversificada.

Ostensivamente liderados por um conselho de lordes piratas eleitos, os Capitães Livres são uma associação de capitães de naves espaciais independentes, cujos principais negócios são a pirataria, saque, contrabando e outros empreendimentos que fiquem firmemente fora da lei. O que vincula estes diferentes indivíduos é o código que eles seguem, que determina quem pode ser saqueado, as naves que podem ser roubadas ou destruídas e, talvez o mais importante, quem tem imunidade a tais predações. Embora as regras que compõem o código possam parecer arbitrárias ou caprichosas, o simples fato de haver uma estrutura é essencial para manter o grupo trabalhando em conjunto, evitando que vire uma anarquia facilmente varrida pelos Comissários. Estas regras são modificadas de tempos em tempos com base nos caprichos dos capitães governantes, mas alguns princípios permanecem consistentes:

- Nenhum Capitão Livre atacará outro fora de um duelo aprovado pelo conselho.
- Clientes que pagam as taxas de "proteção" do Conselho Pirata devem ter segurança total contra ataques não autorizados.
- Um acordo é um acordo e uma vez que um Capitão Livre fez um negociação, ele deve honrá-la. (Isto é particularmente útil para ajudar as vítimas a saber que um pirata que lhes oferece suas vidas em troca de sua carga não vai simplesmente matá-las depois.)
- Todos os membros da tripulação são livres para deixar uma nave no porto, mas uma vez que estejam a caminho, devem lutar até a morte se seu capitão der o comando.

Embora os Capitães Livres alcancem todos os Mundos do Pacto e além, seu centro de poder está na Diáspora, cuja coleção dispersa de asteroides, pedaços de rocha espacial e planetoides fornecem inúmeras docas, portos e refúgios para fugitivos, exilados e piratas buscando uma existência no lado errado da lei. O Conselho Pirada dos Capitães Livres se encontra em um destes asteroides, chamado Rocha Quebrada, embora sua localização precisa seja um segredo bem guardado e o lugar tenha fama de ser excepcionalmente bem defendido, para para o caso dos Comissários ou outra força de polícia planetária tentar conter as atividades extralegais dos Capitães Livres. Os Capitães Livres não têm uma ambição unificada além da pirataria de seus membros individuais, mas os relatórios de inteligência nos mais altos níveis dos governos planetários sugerem que um novo "reino pirata" está surgindo na Diáspora como resultado do crescente poder e influência dos Capitães Livres.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CAVALEIROS DE GOLARION

Exército de Cruzados

Líder: Cavaleira-General Halaina Lymikin

Quartel General: Nau Capitânia *Espada da Valentia*

Os Cavaleiros de Golarion são uma organização militar com fortes laços com os Mundos do Pacto, a igreja de Iomedae e os filhos do planeta desaparecido de Golarion. Embora a adoração de Iomedae não seja um requisito para a adesão, e alguns membros até adorem diferentes deuses, todos os Cavaleiros fazem votos sagrados de defender o Código da Herdeira, um juramento de 10 partes que exige coragem, tratamento justo dos prisioneiros, honra e temperança em ação. Eles também são instruídos a estudar regularmente *Os Atos de Iomedae*, o texto sagrado da deusa.

Os Cavaleiros de Golarion são dedicados a promover a justiça e a integridade de todas as formas, espalhando a compreensão moral concedida por sua deusa nos Mundos do Pacto, nos assentamentos fronteiriços e nos territórios sem lei. Para muitos, isto faz dos Cavaleiros heróis clássicos, dando suas vidas para proteger os inocentes – seja do avanço de monstros ou das predações de criminosos e tiranos – e incorporando os ideais de camaradagem militar e morte acima da desonra. Mas ao contrário dos Comissários, os Cavaleiros não sentem necessidade de honrar as leis locais que considerem injustas – a lei deles é a lei do Paraíso e as estruturas mortais que a violam merecem ser quebradas. Eles valorizam profundamente a lei e a ordem, mas não têm tolerância para aqueles que a distorcem para perseguir os outros ou lidar com criaturas intrinsecamente malignas, como diabos ou mortos-vivos. O atrito resultante significa que, embora os Cavaleiros tenham sido repetidamente instrumentais na defesa dos Mundos do Pacto, os Comissários fazem o seu melhor para apontá-los para lutas apolíticas como ataques da Frota-Cadáver, incursões demoníacas ou problemas em mundos fora do sistema. Em vez de residir em qualquer Mundo do Pacto em particular, os Cavaleiros de Golarion utilizam sua frota de poderosas naves-catedrais de classe-Vingadora como bases de operação.

Os Cavaleiros de Golarion trabalham em estreita colaboração com a igreja de Iomedae, no entanto, ao contrário da AbadarCorp, eles têm o cuidado de manter uma distinção entre sua ordem e a igreja em si. Desta forma, os Cavaleiros continuam livres para lidar com ameaças em desenvolvimento rapidamente e da maneira que julgarem conveniente, sem arrastar a hierarquia da igreja para cada decisão. Embora sejam forçados pela honra a proteger todos os inocentes, os Cavaleiros veem sua deusa como patrona de todas as raças de refugiados de Golarion, especialmente a humanidade. O apoio financeiro do grupo provém dos dízimos de colônias, empresas e outras organizações que os Cavaleiros defenderam no passado, mas estes são verdadeiros presentes, e não taxas pelos serviços – os Cavaleiros de Golarion não são seguranças contratados de ninguém.

Os Cavaleiros de Golarion misturam a estrutura e patentes militares com ideias mais antigas de cavaleiros-errantes e senhores feudais. Soldados rasos operam sob o comando de oficiais-cavaleiros, mas os cavaleiros-tenentes e patentes superiores são às vezes designados para o "dever errante", no qual os Cavaleiros devem buscar a injustiça e lidar com ela, apelando para quaisquer aliados que puderem reunir de forma independente sob sua bandeira.

CAVALEIROS INFERNAIS

Impiedosos Aplicadores da Ordem Interestelar

Líder: Varia por ordem

Quartel General: Sete massivas naves-cidadelas

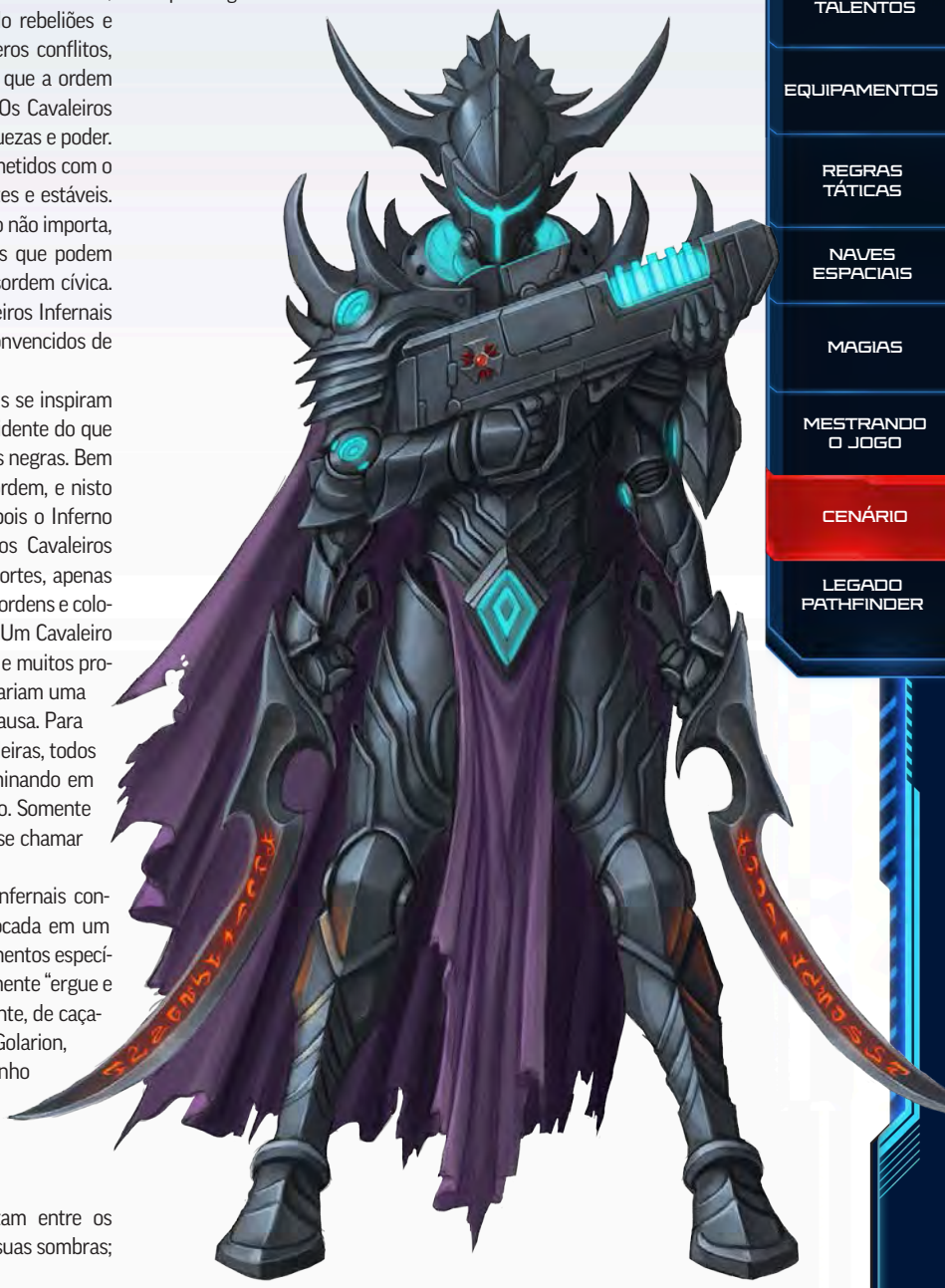
O caos reina entre as estrelas. Pela sanidade e sobrevivência, os fanáticos Cavaleiros Infernais estão determinados a espalhar a ordem através da galáxia, mesmo que um bilhão de mundos devam queimar no caminho.

Os Cavaleiros Infernais têm a lei como a única virtude. Através de força e intimidação, esta legião impõe sua justiça implacável. Sem se importarem com fronteiras, eles vão aonde são chamados, esmagando piratas, pacificando primitivos, eliminando rebeliões e domando extensões selvagens. Envolvidos em inúmeros conflitos, os Cavaleiros Infernais não aceitarão nada menos do que a ordem absoluta – mas eles mesmos não desejam governar. Os Cavaleiros Infernais não são meros conquistadores, buscando riquezas e poder. Em vez disso, eles são zelotes, perfeitamente comprometidos com o estado de direito e a aplicação de sistemas consistentes e estáveis. Quem faz essas leis ou se senta em um trono específico não importa, daí sua popularidade como mercenários para clientes que podem alegar mandato legítimo ou que buscam o fim da desordem cívica. Mesmo depois que suas batalhas terminam, os Cavaleiros Infernais não são facilmente expulsos – não até que estejam convencidos de que uma ordem duradoura foi assegurada.

Em suas filosofias e estética, os Cavaleiros Infernais se inspiram no próprio Inferno. E em nenhum lugar isto é mais evidente do que nos modelos diabólicos de suas imponentes armaduras negras. Bem e mal não significam nada perto da necessidade de ordem, e nisto Asmodeus e suas legiões são exemplos primorosos, pois o Inferno não tolera a desobediência. Isto não significa que os Cavaleiros Infernais sejam perversos ou que se deleitem com mortes, apenas que permanecem inabaláveis no cumprimento de suas ordens e colocam preocupações morais secundárias à estabilidade. Um Cavaleiro Infernal nunca prejudicaria um inocente sem motivo – e muitos procuram protegê-los ativamente – mas eles ainda queimariam uma cidade e todos seus moradores se isso servisse à sua causa. Para garantir que apenas os mais dignos entrem em suas fileiras, todos os Cavaleiros Infernais são treinados e testados, culminando em um combate individual contra um habitante do Inferno. Somente aqueles que enfrentam e superam esse terror podem se chamar de Cavaleiros Infernais.

Embora unidos em seus objetivos, os Cavaleiros Infernais consistem de várias ordens independentes, cada uma focada em um aspecto diferente de sua cruzada e dotada de conhecimentos específicos. Algumas – como a Ordem do Prego, que forçosamente "ergue e civiliza" raças menos avançadas, ou a Ordem da Corrente, de caçadores de recompensas – traçam sua ascendência até Golarion, com seus antepassados prevendo o desastre a caminho e recuando para o espaço profundo ou propriedades extraplanares. Outros surgiram em mundos e planos distantes apenas para serem chamados de volta aos Mundos do Pacto.

Sete grandes ordens de Cavaleiros Infernais lutam entre os Mundos do Pacto, com ordens menores operando em suas sombras; Estas são a Ordem da Corrente, do Eclipse, do Flagelo, da Fornalha, da Lança, do Prego e do Portão. Cada uma é conhecida por sua armadura distintiva, suas armas ou técnicas de combate clássicas, e seus imensos cruzadores de batalha. No entanto, a encarnação da verdadeira intimidação dos Cavaleiros Infernais são suas cidadelas – as enormes estações de guerra móveis que cada ordem usa como quartel general.



INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

COMISSÁRIOS
Pacificadores Diplomáticos

Líder: Diretor-Geral Lin Camulan
Quartel General: Bastião, Estação Absalom

Fundados em Verces milênios atrás, os Comissários eram originalmente uma organização não-governamental de manutenção da paz dedicada a defender o Anel das Nações do planeta e a manter países individuais leais à aliança. Com a criação do Pacto de Absalom unindo os mundos de seu sistema solar, os Comissários encontraram uma vocação ainda maior e se comprometeram a esta nova missão, deslocando sua sede para a Estação Absalom.

Os Comissários operam como guerreiros-diplomatas de elite encarregados de manter a tênue aliança que une os Mundos do Pacto. Quando novos Comissários fazem o juramento, renunciam todas as lealdades às suas antigas organizações ou mundos natais, dedicando suas vidas a proteger o Pacto e seus cidadãos. O que exatamente essa proteção implica é decidido pelo Diretor-Geral e pelo Conclave de Legados, mas varia desde o policiamento de vias espaciais neutras e facilitar negociações comerciais a acabar com guerras nascentes com força avassaladora (e, sussurram boatos, assassinatos silenciosos). Embora nem todos os grupos apreciem a intromissão dos Comissários, em geral, sua neutralidade elevada é vista como heroica e até mesmo Comissários de baixa patente são admirados por suas habilidades e código de conduta. Embora sua sede, a famosa cidadela chamada Bastião, esteja localizada na Estação Absalom, a organização permanece totalmente separada do governo da Estação Absalom e, de fato, é tecnicamente independente até mesmo do conselho governante dos Mundos do Pacto. Na prática, os Comissários deferem para o conselho em todas as circunstâncias, exceto nas mais raras, mas se os funcionários eleitos alguma vez tomarem medidas contra as intenções ou espírito do Pacto, os líderes dos Comissários teriam liberdade para se recusar a servir.

Patentes entre os Comissários são quase militares, mas alguns Comissários costumam operar independentemente ou em pequenos grupos. Nesta mesma linha, a organização mantém uma frota considerável, mas guarnições comparativamente pequenas em suas instalações em vários planetas. Isto ocorre supostamente devido tanto à habilidade dos Comissários individuais quanto à sua condição como assessores em vez de ocupantes, e a maioria das ações militares no sistema são executadas pelos governos soberanos competentes sobre o território em que surgem problemas. Uma razão mais concreta é o Atrator, uma rede de portais interplanetários interligados a cada instalação dos Comissários, cuja tecnologia secreta permite que as forças terrestres sejam transferidas instantaneamente para onde forem mais necessárias. No entanto, a violência é sempre um último recurso para os Comissários, pois alcançar a paz através da conquista prejudicaria os princípios que eles defendem. Esta recusa em se afastar de seu mandato é tanto o orgulho quanto a fraqueza dos Comissários, pois os criminosos podem escapar facilmente de sua jurisdição saltando do sistema solar ou atravessando para o território de um governo planetário, obrigando os Comissários a trabalharem com caçadores de recompensas independentes e grupos como os Cavaleiros de Golarion e a Legião de Fogo Celeste. Felizmente, eles também não estão acima de forçar os limites das regras ou orquestrar planos elaborados para atrair os criminosos de volta ao espaço dos Mundos do Pacto. Como os sargentos instrutores de Bastião costumam lembrar os novos recrutas, embora os Comissários devam ser ferrenhos em sua dedicação ao Pacto, não há nada que diga que eles precisem ser estúpidos também.

FRENTE ABOLICIONISTA ANDROIDE

Defensores Sintéticos da Liberdade

Líder: Ex Novo

Quartel General: Localização desconhecida, provavelmente na Diáspora

Androides foram reconhecidos como cidadãos livres dos Mundos do Pacto há mais de um século, mas isso não significa que sua exploração acabou por completo. Embora os Comissários mantenham um olhar cuidadoso para as fundições ilegais de androides, seu alcance é limitado. O mercado negro de escravos androides ainda existe em estações corporativas de pesquisas secretas, naves saqueadoras no espaço profundo e mundos recém-descobertos com colonos inescrupulosos, onde androides são forçados a seguir ordens sob ameaças ou outras coações.

É aí que entra a Frente Abolicionista Androide. Com agentes que vão de informantes a equipes de infiltração de elite, a FAA dedica-se a lutar contra a escravidão androide, onde quer que seja encontrada. Originalmente formada exclusivamente por androides, a FAA desde então expandiu a participação para membros de outras raças, em parte porque as missões para interromper o tráfico de androides muitas vezes também libertam outros humanoides oprimidos. Embora a estrutura celular cuidadosa da FAA signifique que os membros raramente conhecem as identidades de pouco mais do que um punhado, muitos acreditam que o conselho de liderança do grupo, Ex Novo, opera a partir de uma base secreta em um asteroide na Diáspora – uma rocha fora de todos os mapas e cheia de habitats cavernosos com os melhores equipamentos de furtividade. Os agentes infiltrados geralmente se identificam através de tatuagens mágicas criptografadas que são invisíveis até serem ativadas com uma palavra chave e, em seguida, autenticam outras em um banco de dados de agentes anônimos. A natureza secreta da organização torna difícil apresentar um rosto público, mas transmissões piratas ocasionais assumem a responsabilidade de feitos ou apresentam o manifesto do grupo. Muitos acreditam que a AAF vem trabalhando silenciosamente com os Comissários e talvez tenham até mesmo um membro sentado no Conselho do Pacto.

Complicando o relacionamento da FAA com a sociedade dominante está o fato de que, além do objetivo compartilhado de prevenir a escravidão androide, seus membros não têm um credo particular. Alguns buscam atingir seus objetivos sem violência, enquanto outros não se importam com quem morre; Alguns se preocupam apenas com a escravidão verdadeira, enquanto outros procuram erradicar todo preconceito contra os povos criados. De longe a mais polarizada é a minoria radical Percepcionista. Embora a maioria das pessoas nos Mundos do Pacto mantenha a crença de que as almas marcam a diferença entre pessoas e posses – tanto androides quanto máquinas senciencies como anacites recebem almas no momento do despertar –, Percepcionistas argumentam que, se pessoalmente não sabe se uma máquina avançada é senciente ou simplesmente segue uma programação, você deve conceder-lhe os mesmos direitos que um ser senciente. Embora pequeno, este grupo dissidente insiste em "libertar" robôs e IAs de naves legalmente possuídas, frequentemente com violência, causando danos significativos à reputação da FAA nos últimos anos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

SOCIEDADE STARFINDER

Estudiosos Aventureiros

Líder: Primeiro Pesquisador Luwazi Elsebo
Quartel General: Complexo Torre-do-Saber, Estação Absalom

A busca por conhecimento e o desejo de explorar e desvendar os mistérios do universo são marcas de todas as grandes operações. Para os membros da Sociedade Starfinder, esta curiosidade é mais do que apenas um impulso – é um estilo de vida.

Com base no Complexo Torre-do-Saber na Estação Absalom, a Sociedade Starfinder é uma associação dispersa de estudiosos e aventureiros que viajam pela galáxia buscando avançar a causa do conhecimento. Fundada pouco depois do final da Lacuna e inspirada por contos incompletos de uma organização similar pré- Lacuna chamada Sociedade Pathfinder, os Starfinders inicialmente se propuseram a mapear as bordas temporais da Lacuna e montar a história oculta do que aconteceu durante ele, para localizar o Golarion perdido e utilizar a crescente rede de faróis de Deriva para explorar e mapear novos mundos.

Hoje, os Starfinders incluem estudiosos de todos os tipos, de biólogos e cientistas da computação a arqueólogos e historiadores militares, distinguidos dos grupos de pesquisa corporativa por um princípio unificador: que a disseminação de informações possa promover o crescimento, o desenvolvimento e, por fim, a paz. Embora tanto a organização quanto os Starfinders individuais ganhem muito dinheiro vendendo mapas estelares, dados de pesquisas de novos mundos e até mesmo artefatos alienígenas – depois de serem devidamente estudados, é claro – os Starfinders são impulsionados principalmente pelo desejo de publicar suas descobertas, para o bem comum e por prestígio pessoal. As melhores destas descobertas revolucionárias são lançada em transmissões públicas regulares chamadas de *Crônicas Starfinder*. A maneira pela qual estas descobertas são feitas é deixada em grande parte para os membros individuais, embora a administração desaprove roubos, guerras de agressão e, sobretudo, a exploração de culturas anteriormente não contatadas.

Todos os líderes da Sociedade avançam nas fileiras ao ganhar o respeito de seus colegas através de bravura e estudos. A liderança na organização assume três formas: o Fórum, o Primeiro Pesquisador e a Orientação.

O Fórum é um órgão eleito de exploradores, gerentes e estudiosos veteranos que trabalham para coordenar expedições e ajudar a abastecer bases distantes.

Como o chefe nominal da organização, o Primeiro Pesquisador é um membro da Sociedade Starfinder eleito tanto por seu o mérito como aventureiro estudioso quanto por seu campo de estudo pessoal, e cada um usa os breves anos de seu cargo para priorizar a pesquisa da organização, tradicionalmente utilizando a posição para fazer uma tentativa audaz e sem impedimento de avançar uma missão acadêmica pessoal. Depois do mandato do Primeiro Pesquisador acabar, esse indivíduo nunca mais pode servir em uma posição de liderança dentro da organização e muitos utilizam isto como o ápice de suas carreiras, depois se retirando para a obscuridade ou se aventurando na Vastidão. Embora os Starfinders não precisem ajudar o Primeiro Pesquisador, a maioria o faz por respeito a esta encarnação viva do estudo.

A última parte da estrutura de poder da Sociedade é a Orientação, uma rede das personalidades computadorizadas de Starfinders exemplares que atuam para confirmar cada Primeiro Pesquisador eleito e servindo como uma âncora espiritual para a Sociedade. À medida que o mandato do Primeiro Pesquisador se encerra, o líder comunga com a Orientação e muitas vezes ganha o direito de digitalizar uma cópia de sua própria consciência para ajudar a orientar as futuras gerações.

Dado o recrutamento ativo de candidatos promissores de todos os tipos, inclusive de culturas fora dos Mundos do Pacto, a Sociedade Starfinder é uma das organizações mais cosmopolitas e igualitárias do sistema. Embora as descobertas dos Starfinders às vezes interfiram com os interesses corporativos ou governamentais, levando a determinada quantidade de conflitos armados, a organização é universalmente reconhecida como líder tanto na descoberta de novos planetas quanto em primeiros contatos devido à sua vontade de financiar incursões na Vastidão sem expectativa de retorno financeiro. Muitos tipos diferentes de clientes, de governos a investidores privados, patrocinam com entusiasmo as expedições Starfinder ou contratam Starfinders independentes para suas próprias equipes e até mesmo os Mundos do Pacto mais habitados hospedam Starfinders cavando em suas ruínas antigas e histórias secretas.

XENOGUARDIÕES
Guardiões Ecológicos

Líder: Porta-voz Verde Alca Gabrio
Quartel General: Nave-arca *Equilibrium*

Com o advento da viagem interestelar barata, literalmente bilhões de mundos foram abertos à exploração e colonização. No entanto, nem todos consideram isto uma coisa boa.

Para os Xenoguardiões, todo mundo portando a centelha da vida é único: um mistério científico a ser desvendado e um milagre sagrado a ser reverenciado. A seus olhos, a corrida não regulamentada pela galáxia para ganhar créditos rapidamente ou facilitar a expansão urbana ainda é uma heresia trágica – e que deve ser impedida.

Acreditando-se que tenham sido fundados por uma ordem druídica em Castrovel no início do voo espacial, os Xenoguardiões são uma mistura estranha de pessoas unidas sob um propósito comum. Muitos são místicos – espiritualistas que canalizam a magia da natureza em sua busca para proteger a santidade dos ermos. Outros são cientistas que veem no estudo de formas de vida alienígena a chance de avançar muito o conhecimento e fazer novas descobertas medicinais e que temem o impacto ecológico da exploração mineral e extração biológica sem escrúpulos. Outros são soldados de carreira – guerreiros ambientalistas dispostos a dar suas vidas para forçar a civilização a viver em harmonia com ecossistemas frágeis. Conduzidos pelo encapuzado Círculo de Protetores, os Xenoguardiões patrulham o vazio em naves-arcas vivas que são cultivadas em vez de fabricadas, bioconstruídas para reduzir a dependência de tecnologias não renováveis e ter uma senciência parcial para que possam consentir com as tarefas pedidas por seus pilotos.

Embora os Xenoguardiões não estejam acima do conflito armado necessário – e, de fato, unidades de elite como os Guardas Verdes e os Cavaleiros Selvagens sejam lendariamente letais com seus combatentes simbióticos e armaduras energizadas biológicas – eles entendem que a civilização é um passo evolutivo natural e parte do equilíbrio da natureza. Como tal, grande parte de seu poder político é econômico. Suas pesquisas sobre energia biotecnológica e renovável, de bactérias personalizadas a grupos de algas energéticas, são comparáveis apenas com as brethedanes e as descobertas médicas e outros avanços científicos que obtêm com a pesquisa de biologia alienígena beneficiam todos os Mundos do Pacto.

Embora não possam esperar rastrear cada nave saltando pela Deriva, os Xenoguardiões costumam usar seu poder político para colocar membros dentro de empreendimentos corporativos como assessores e observadores ecológicos e enviam patrulhas a mundos recém-descobertos para monitorar o desenvolvimento e garantir que os colonos respeitem adequadamente os ecossistemas locais. A maioria dos Xenoguardiões opera independentemente, interrompendo abusos silenciosamente e fazendo o seu melhor para mostrar aos descrentes os benefícios de viver em harmonia com outros organismos. Infelizmente, nem todos os que acreditam nos ideais dos Xenoguardiões compartilham a prudência do conselho governante e uma teoria de conspiração popular diz que Xenoguardiões extremistas foram os responsáveis pela Praga de Poeira Estelar – um patógeno mortal trazido pelos primeiros exploradores interestelares, supostamente como parte de um plano para desencorajar a colonização interestelar.

Como organização, os Xenoguardiões são extremamente igualitários, onde mesmo os membros mais novos são encorajados a expressar sua opinião. Seu líder, o Porta-voz Verde, é escolhido por aclamação entre os capitães das naves-arcas, mas depois é largado sem equipamentos em um planeta habitável, mas completamente selvagem e previamente inexplorado. Se sobreviver por um ano inteiro sem prejudicar significativamente o ecossistema local, o novo Porta-voz Verde assume o manto da liderança. O Porta-voz Verde é aconselhado nesta função não só por seus pares, mas por uma assembleia de lhoras, criaturas do tamanho de ratos, psiquicamente dotadas que, embora pouco mais inteligentes do que cães, são dotadas ou amaldiçoadas com a capacidade de responder a perguntas sobre o futuro com uma honestidade incompreensível. O planeta no qual os lhoras surgiram continua a ser um segredo muito bem guardado, para que assim eles nunca possam ser explorados por outros grupos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

FÉ E RELIGIÃO

A religião é um componente importante da vida diária para a maioria dos habitantes dos Mundos do Pacto. Os deuses são entidades inegáveis de imenso poder, e nenhuma riqueza ou avanço tecnológico pode mudar o fato de que, após a morte, as almas das criaturas vivas são julgadas pela deusa Pharasma e enviadas para um pós-vida adequado às suas naturezas. A religião fornece uma medida de certeza de que a pessoa receberá cuidados nesse pós-vida e, embora os deuses raramente ajam diretamente no mundo mortal, o poder de suas igrejas e seguidores pode ser sentido e visto em todos os lugares.

Em Starfinder, o papel de um sacerdote é uma vocação e uma ocupação descrevendo todos que dedicam suas vidas a servir uma divindade, não sendo restrita a uma classe ou conjunto de habilidades específicas. Embora muitos místicos ganhem seus poderes mágicos de uma conexão com uma divindade e a maioria das pessoas de fé se contentem em adorar como leigos, qualquer personagem pode ser um sacerdote.

As páginas seguintes descrevem os 20 deuses e deusas mais adorados nos Mundos do Pacto, muitas vezes chamadas de "divindades principais" do cenário Starfinder. Estas não são as únicas divindades com seguidores; os deuses adorados na galáxia são tão variados quanto suas culturas e até mesmo os Mundos do Pacto têm dezenas de outros deuses representados em várias comunidades. Estes outros deuses simplesmente têm congregações menores, de espécies específicas ou de áreas de interesse especializadas. Embora muitas das divindades principais sejam comumente associadas a culturas em particular (como Iomedae, que iniciou a vida como humana, ou Talavet, que era desconhecido nos Mundos do Pacto até os kasathas apresentarem seus ensinamentos), todos são bastante conhecidos para terem seguidores de cada raça maior. Além disso, apesar dos protestos de alguns sacerdotes, a natureza fundamental de um deus não é definida por nenhuma cultura particular, e muitos deuses escolhem aparecer em diferentes formas ou nomes para membros de diferentes raças. Divindades são, em última análise, figuras misteriosas, e embora forneçam certa iluminação direta para seus seguidores mais poderosos, a maioria tem preocupações maiores do que policiar indivíduos mortais, e até mesmo membros da mesma igreja podem ter diferentes interpretações da natureza ou doutrina de uma divindade

12-1: DIVINDADES PRINCIPAIS DE STARFINDER

DIVINDADE	TD	PORTFÓLIOS
Hylax	OB	amizade, diplomacia, paz, primeiro contato
Iomedae	OB	batalha honrada, humanidade, justiça, valentia
Sarenrae	NB	cura, redenção, o sol
Yaraesa	NB	ciência, conhecimento, estudos, perfeição mental
Desna	CB	estrelas, sonhos, sorte, viajantes
Weydan	CB	descoberta, exploração, igualdade, liberdade
Abadar	ON	civilização, comércio, leis, riqueza
Talavet	ON	autossuficiência, comunidade, tradição
Eloritu	N	história, magia, segredos
Ibra	N	corpos celestes, o cosmos, mistérios do universo
Pharasma	N	destino, morte, nascimento, profecia
Triune	N	computadores, a Deriva, inteligência artificial
Besmara	CN	conflitos, monstros espaciais, pirataria
Oras	CN	adaptação, evolução, seleção natural
Damoritosh	OM	conquista, dever, guerra
Zon-Kuthon	OM	dor, escuridão, inveja, perda
Lao Shu Po	NM	assassinos, espiões, ladrões, ratos
Urgathoa	NM	doença, gula, não-vida
O Devorador	CM	buracos negros, destruição, supernovas
Nyarlathotep	CM	Conspirações, magia proibida, segredos perigosos

FILOSOFIAS

Alguns seres não adoram divindades, em vez disso seguindo uma filosofia para obter iluminação e compreensão. Ao longo dos séculos, as espécies sencientes dos Mundos do Pacto criaram uma mistura de crenças, do agnosticismo ao disteísimo, o panteísmo e muito mais. As filosofias detalhadas abaixo são algumas das mais difundidas e bem conhecidas atualmente ativas nos Mundos do Pacto.

A Canção do Silêncio: Os adeptos da Canção do Silêncio acreditam na perfeição da não-vida. Os sábios ósseos de Eox reverentemente creditam à Canção do Silêncio a salvação de sua raça lhes ensinando a fórmula para se tornarem liches eternos.

O Ciclo: Introduzida aos Mundos do Pacto pelos kasathas, a filosofia dos solarianos ensina que a existência é um ciclo sem fim. Estrelas nascem, morrem e nascem de novo, alternadamente trazendo vida para o universo e a destruindo. O equilíbrio do cosmos repousa sobre o Ciclo, e ele conecta tudo no universo.

A Fé Verde: A filosofia do druidismo e da Fé Verde podem ser as mais antigas nos Mundos do Pacto. O calor de um sol, o poder do vento e a beleza de uma planta selvagem são prova da complexidade e do poder da natureza. A Fé Verde ensina o respeito pela natureza e a viver em equilíbrio com o meio ambiente.

As Profecias de Merkalis: Com base nos registros dos sonhos de uma mística excêntrica, as Profecias de Merkalis prometem grande riqueza e sucesso aos adeptos que seguirem estritas proibições sexuais e dietéticas, vestindo exclusivamente branco e se abstendo de contato físico com qualquer pessoa que não siga este caminho.

Sangpotshi: Também conhecido como o Rio da Vida, o sangpotshi ensina que através da reencarnação e examinação das vidas passadas é possível alcançar a iluminação.

Singularitismo: Mais comum entre os anacites aballonianos, esta é a crença de que toda a vida acabará por se interligar como parte de uma vasta inteligência distribuída e que o avanço tecnológico é fundamental para acelerar a chegada desta divindade.

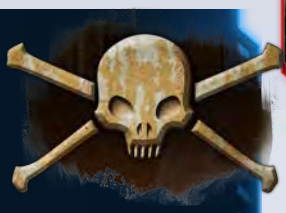
ABADAR
Mestre do Primeiro Cofre

ON deus da civilização, do comércio, das leis e da riqueza

Centros de Adoração: Akiton, Estação Absalom, Verces

Símbolo: Uma chave dourada

BESMARA
A Rainha Pirata



CN deusa dos conflitos, dos monstros espaciais e da pirataria

Centros de Adoração: Akiton, Apostae, a Diáspora, Estação Absalom, o Veskarium

Símbolo: Um crânio e ossos cruzados

Abadar é uma divindade paciente, perspicaz e visionária dedicada a espalhar a civilização por todo o Plano Material, unindo planetas através do comércio e trazendo riqueza a todos aqueles que apoiam o livre mercado e o estado de direito. Ele é o mestre e guardião do Primeiro Cofre, um vasto depósito em seu reino extraplanar que contém uma versão ideal de cada criatura e objeto já feito – o androide perfeito, a moeda perfeita, a pistola laser perfeita, a magia perfeita e até mesmo a lei perfeita.

Abadar recompensa a cautela e o planejamento e rejeita a impulsividade. Ele não é uma divindade precipitada, sabendo que a expansão da civilização e da lei é gradual, mas inevitável. Somente através de disciplina, trabalho árduo e julgamento incisivo alguém consegue alcançar a felicidade e a riqueza. O risco é ocasionalmente necessário e pode gerar recompensas lucrativas, mas somente após planejamento e consideração cuidadosos de todos os fatores conhecidos. Abadar não favorece o bem nem o mal, pois ambos têm seus benefícios, mas apoia emprego em vez de escravidão, pois trabalhadores remunerados podem contribuir com seus próprios salários acumulados para os mercados comerciais e, portanto, com a rentabilidade da civilização como um todo.

Os adoradores mais fervorosos de Abadar são geralmente aristocratas, colonos, empresários, advogados, políticos e comerciantes, mas muitas pessoas pobres veneram o Mestre do Primeiro Cofre na esperança de atrair sua atenção e reverter suas fortunas. O ocasional artista ou artesão dedicado a Abadar se esforça para duplicar as formas perfeitas dos objetos encontrados dentro do reino do deus com suas próprias obras. Seguidores de Abadar acreditam que ele foi responsável por elevar as raças sencientes da galáxia de tribos primitivas a civilizações tecnológicas, e muitos buscam seguir seu exemplo quando encontram civilizações menos avançadas em planetas recém-descobertos ou quando estabelecem novos assentamentos e redes comerciais.

A igreja de Abadar, AbadarCorp (veja página 473), é simultaneamente uma instituição religiosa e uma das corporações mais bem-sucedidas e poderosas dos Mundos do Pacto. Seus gerentes e executivos servem como sacerdotes da igreja e os diversos escritórios, lojas, postos avançados e armazéns da empresa servem como templos e podem ser encontrados em quase todos os mundos estabelecidos. Estas estruturas são construídas em um estilo inconfundível e aparentemente contraditório – construções sólidas e práticas (para proteger contra ladrões) ricamente ornamentadas (para mostrar a riqueza que muitas vezes abriga). Muitos dos edifícios de AbadarCorp também apresentam janelas duráveis, de cerâmica translúcida, tingidas de um amarelo vívido para tingir os interiores com um tom dourado.

Quando o comércio floresceu entre os planetas dos Mundos do Pacto, os piratas que predavam esse comércio seguiram, trazendo Besmara com eles. Outrora uma pequena divindade náutica reverenciada em Golarion, Besmara agora é venerada como a poderosa deusa dos piratas, dos conflitos e dos leviatãs alienígenas que nadam pelo vazio. Alguns de seus sacerdotes afirmam que Besmara tomou seu poder e posição atuais como prêmio quando depôs outra divindade em um ataque audaz, mas como estes eventos claramente ocorreram durante a Lacuna, eles continuam impossíveis de se confirmar. O navio de Besmara, o *Espectestelar*, navega através do espaço e dos planos. Lealmente tripulado por piratas e espaçonautas astutos e destemidos de inúmeros mundos, o Espectestelar compartilha nome com uma constelação nos céus dos Mundos do Pacto, e muitos acreditam que os dois são na verdade a mesma coisa.

Besmara é impetuosa, inconstante, gananciosa e sensual mas segue seu próprio código de honra e é fiel à sua equipe e aliados, desde que permaneçam úteis e sirvam a seus interesses. Ela menospreza leis e civilização pela liberdade e fortuna do espaço exterior, deleitando-se apenas na batalha, no saque, no risco e na emoção da perseguição. Besmara não se preocupa com bem ou mal, mas despreza atos como assassinatos sem sentido que não tragam lucro ou recompensa. Ela se diverte em conflitos e enganações e acredita que, se quer uma coisa que outra pessoa possua, é justo que a tome.

Muitos mercenários vesk adoram Besmara em seu papel de deusa dos conflitos, mas piratas, contrabandistas, oportunistas de guerra e outros criminosos que se beneficiam de conflitos constituem a maior parte dos seguidores de Besmara. Mesmo aqueles piratas que normalmente evitam a religião ainda podem rezar a Besmara para afastar sua ira ou podem lançar uma parcela de pilhagem pela câmara de vácuo como tributo à Rainha Pirata para atrair seu favor. No entanto, tais pessoas tendem a ser mais supersticiosas do que religiosas, portanto, Besmara tem poucos templos e pouco que sirva como uma igreja organizada. Ainda assim, portos e estações espaciais visitadas regularmente por piratas hospedam pequenos santuários para a deusa; altares similares também podem ser encontrados em asteroides remotos, em ruínas espaciais e em cemitérios de naves.

A maioria dos Capitães Livres (veja página 475) presta homenagens simbólicas a Besmara e muitos deles carregam uma bugiganga pequena e valiosa (como um pedaço de mineral raro ou uma antiga pistola a laser roubada de um importante capitão de nave espacial) com eles em todos os momentos, considerando má sorte perder o item. Algumas destas bugigangas foram passadas de Capitão Livre para Capitão Livre ao longo das décadas.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

DAMORITOSH
O Conquistador

OM deus da conquista, do dever e da guerra
Centros de Adoração: Akiton, Castrovel, *Idari*, o Veskarium
Símbolo: Lâminas de energia vermelhas de doshko em um campo preto

DESNA
Canção das Esferas

CB deusa das estrelas, dos sonhos, da sorte e dos viajantes
Centros de Adoração: Castrovel, Estação Absalom, *Idari*, Triaxus
Símbolo: Uma borboleta com estrelas, sóis e luas em suas asas

Os vesk sempre foram uma raça de guerreiros e conquistadores mas, embora tenham um trégua temporária com os Mundos do Pacto, Damoritosh continua a ser um pilar da sociedade vesk. Para eles, a guerra e a conquista são parte do tecido do universo, desde os conflitos mais básicos das plantas e dos animais até as vastas guerras ideológicas. Alguém pode escolher abraçar esta verdade e garantir um lugar na história com seus triunfos ou pode negar e morrer a morte de um covarde, desprezado e esquecido. Entretanto, a guerra exige sacrifícios e é dever de todos na sociedade fazer todos os sacrifícios necessários para impulsionar a própria espécie – ou cultura, império, reino ou mundo – para a vitória.

Damoritosh é uma divindade severa, sem preocupações com liberdade ou conforto. Às vezes chamado de Comandante Impiedoso, ele exige obediência militar de todos que procuram sua benção e incentiva seus seguidores a buscar a vitória a todo custo. A coragem é um traço admirável, assim como o senso de honra militar e manter juramentos, mas a vontade de lutar e o impulso de vencer são muito mais importantes para seus adeptos do que ideais nobres como bravura ou heroísmo. Em suas mentes, o forte sempre subjugará os fracos então a melhor estratégia é projetar força e derrotar potenciais inimigos antes que eles possam se tornar uma ameaça. Damoritosh não se importa com a diplomacia, pois força e proezas militares podem ganhar recompensas muito maiores em um curto período de tempo, mas também encoraja a aceitação da rendição honrosa de um inimigo para evitar desperdiçar vidas sem ganhos adicionais.

Damoritosh é o principal deus patrono dos vesk, mas a fé do Conquistador se espalhou por todos os Mundos do Pacto entre mercenários, soldados e guerreiros de todas as espécies, especialmente kasathas e lashuntas. Muitos sacerdotes de Damoritosh servem como comandantes mercenários, conselheiros militares ou capelães em forças de defesa planetária, mas outros procuram viver os ensinamentos de Damoritosh o mais completamente possível, conquistando domínios menores para si mesmos como pequenos lordes guerreiros, tanto dentro dos Mundos do Pacto quanto em novos mundos através da galáxia. Muitas vezes construídos em estilos arquitetônicos vesk tradicionais, os templos de Damoritosh são grandes casamatas que podem ser facilmente fortificadas e defendidas por apenas alguns guerreiros. Com estoques de armas e suprimentos, a maioria das igrejas pode suportar um cerco prolongado ou servir como uma base segura para operações militares, se necessário.

Embora muitas outras raças vejam Damoritosh como destrutivo, suas congregações acreditam que a conquista é uma onda em constante movimento, e não vale a pena voltar e maltratar aqueles que você já superou, desde que permaneçam deferentes. Sua arma sagrada, o doshko de energia, continua fortemente associada tanto à sua igreja quanto aos guerreiros vesk em geral.

Distante e impulsiva, Desna se delicia com ousadias, mistérios e espontaneidade, especialmente expressados através da viagem por si só. Seu desprendimento não vem da arrogância, mas da confiança em suas próprias habilidades e do desejo de não ser perturbada por problemas. Ela é uma coleção de contrastes – uma viajante que não se importa com seu destino, uma criatura instintiva e despreocupada assombrada por um passado que se estende por eras e uma divindade pacífica forçada a lutar com inimigos antigos, eternamente jovem apesar do peso de eras e estrelas sobre ela. Alguns podem acreditar que Desna seja avoada, frívola e facilmente distraída, mas também tem um lado frio nascido da batalha, da perda e da tragédia.

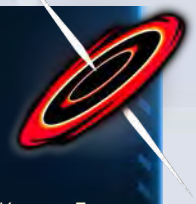
Desna se comunica com seus seguidores através de sonhos, encorajando-os a acreditar em si mesmos, satisfazer seus desejos, experimentarem tudo o que podem, expressarem sua força interior e confiarem no instinto como um guia. Como a deusa da sorte, ela acredita que a fortuna favorece os corajosos e sabe que sempre há uma chance de sucesso, assim como sabe que sonhos podem se tornar pesadelos. Desna cuida dos sonhadores e dos viajantes de todos os tipos e ensina que é melhor pedir perdão do que permissão e que muitas vezes uma decisão de segundos é necessária para aproveitar uma oportunidade única.

Aqueles que adoram Desna não buscam violência e preferem se afastar da possibilidade de um conflito físico se possível. No entanto, se não tiverem outra escolha ou se fugir significar que inocentes se machucariam, eles tentam acabar com a batalha rapidamente, utilizando métodos não-letais quando apropriado, mas, de outra forma, não se contendo.

Apesar de existir por eras, Desna e sua fé mudaram pouco desde a era pré-Lacuna. Ela tem um palácio dentro da estrela Cynosure, um local que dizem ser equidistante de todos os sistemas que adoram a Canção das Esferas. Muitos dos fiéis de Desna carregam uma faca-estrela, cuja forma é há muito associada com a deusa. Aventureiros, exploradores, navegadores, espaçonautas e mais que alguns membros da Sociedade Starfinder (veja página 480) adoram Desna, assim como místicos, videntes e solarianos. Apostadores e ladrões rezam a Desna pedindo sorte e poucos viajantes embarcam em naves indo para estrelas distantes sem pelo menos sussurrar uma oração à Canção das Esferas. A igreja desnan tem pouca organização e, embora santuários de Desna possam ser encontrados em quase qualquer lugar visitado por viajantes espaciais, ela tem poucos templos com equipes completas. A maioria das naves espaciais comerciais tem uma pequena capela ou santuário para Desna para que seus passageiros utilizem e muitas naves particulares carregam seu símbolo ou um pequeno ídolo ou imagem de Desna.

O DEVORADOR

O Comedor de Estrelas



CM deus dos buracos negros, da destruição e das supernovas
Centros de Adoração: Akiton, Apostae, a Diáspora, Eox, Verces
Símbolo: Um buraco negro, muitas vezes tingido de vermelho

ELORITU

A Verdade Oculta

N deus da história, da magia e dos segredos
Centros de Adoração: Aucturno, Castrovel, Eox, *Idari*
Símbolo: Um anel brilhante de runas mágicas

Eras atrás, o Plano Material surgiu em um instante e um dia terminará tão abruptamente que toda a criação deixará de existir. Com alguns acreditando que ele nasceu naquele mesmo instante da criação, ou talvez até que seja o fantasma de alguma entidade de um ciclo de existência anterior, o Devorador procura acelerar este fim inevitável e desfazer o plano inteiro, erradicando toda a matéria e energia até que nada permaneça, nem mesmo o próprio Devorador. Toda máquina que quebra, todo ser vivo que morre, cada estrela que vira uma supernova, cada fóton sugado por um buraco negro, cada galáxia que escurece – tudo isto e mais é dito ser obra do Devorador.

O Devorador não tem nome, forma ou ser. É menos um deus que uma força primordial do universo – a encarnação da entropia maliciosa, preocupada apenas com a obliteração de toda a realidade. Despreocupado com a existência sem sentido da vida em sua miríade de formas, não é possível conversar com ele, atrasá-lo ou interrompê-lo e ele ignora em grande parte os apelos e as orações até mesmo de seus adoradores mais devotos. Alguns cosmólogos e teólogos postulam que, quando o Devorador consumir tudo e o mundo mortal expirar, o Devorador dará origem a um novo universo no lugar do antigo, mas os cultistas loucos que veneram o Comedor de Estrelas como um deus sabem que isso é apenas uma mentira esperançosa. Não haverá renascimento, nenhuma segunda criação – apenas um imensurável vazio de nada.

A igreja do Devorador tem pouca organização ou liderança, apenas cultos dispersos e caóticos constituídos por berserkers, canibais, conspiradores niilistas, saqueadores depravados e solarianos implacáveis. Embora muitos dos fiéis predem quase todos os seres sencientes que encontram, deleitando-se em destruição e caos, alguns membros possuem a astúcia para planejar, elaborando catástrofes cuidadosamente e provocando desastres para maximizar a perda de vidas e a ruína de bens e recursos. Os cultos do Devorador são proibidos em quase todos os mundos civilizados, mas santuários escondidos podem ser encontrados em asteroides remotos e luas abandonadas e muitos cultos formam flotilhas heterogêneas de naves que atacam e abatem todos os que encontram nas profundezas do espaço.

Embora o Devorador possa ser representado por uma simples ponto preto ou espiral – representações do colapso final do espaço-tempo –, o símbolo mais comum é a Acresção Sangrenta: um buraco negro com redemoinho vermelho em seu disco de acresção. Quando o fim finalmente chegar, acreditam os cultistas do Devorador, o próprio espaço-tempo irá chorar o sangue dos deuses antes de finalmente virar nada.

Para mais informações sobre a crença, veja a página 495.

Eloritu é uma divindade misteriosa que tem sido adorada em vários mundos há milênios. Quando as espécies dos Mundos do Pacto se aventuraram no espaço, a adoração de Eloritu já era bem estabelecida, com os primeiros exploradores encontrando sua fé simultaneamente em várias culturas diferentes e desconexas. A igreja de Eloritu ensina que ele vem de um lugar chamado Gemmenad, mas não se sabe se é um planeta, um sistema estelar ou algum domínio extraplanar no Grande Além. Alguns acreditam que, uma vez que a Lacuna e o destino de Golarion estão entre os maiores segredos do universo, Eloritu deve ter algo a ver com ambos mas, se for o caso, é apenas mais um segredo que o deus mantém cuidadosamente escondido.

Eloritu ensina que, embora ciência e tecnologia possam fazer coisas maravilhosas, elas são contidas pelas leis da física. Somente a magia pode violar essas restrições e aqueles que empregam magia para dobrar e explorar as leis naturais do universo possuem um poder que outros só podem sonhar. Isto não significa que Eloritu se opõe à tecnologia. Pelo contrário, tanto a magia quanto a tecnologia são ferramentas que as raças mortais podem utilizar para desbloquear os mistérios do universo. Mas, embora a tecnologia seja geralmente concebida para ser tão intuitiva e fácil de utilizar quanto possível, as práticas mágicas frequentemente são deliberadamente obscuras, exigindo dedicação, treinamento e o domínio de segredos transmitidos por gerações incontáveis. Eloritu acredita que a história é o conto do passado e um guia para o futuro e ensina que aqueles que ignoram a história estão condenados a repeti-la.

Não surpreendentemente, muitos místicos e tecnomantes adoram Eloritu como o deus da magia, juntamente com historiadores, kasathas e xenoarqueólogos que procuram uma compreensão do passado. Muitos dos sacerdotes e seguidores de Eloritu são Starfinders, pois seu trabalho tem sempre a promessa de descobrir novos segredos. Os templos de Eloritu acolhem academias de ensino e pesquisa mágicas, mas muitas vezes são escondidos ou ocultos de alguma forma, exigindo que aqueles que desejam estudar os caminhos da Verdade Oculta trabalhem para descobrir o conhecimento que procuram.

Um dos mistérios mais óbvios de Eloritu é o seu símbolo sagrado: um anel de seis estranhas runas mágicas. Embora os lashuntas tenham utilizado uma das runas por milênios em sua magia, somente após os kasathas chegarem com o conhecimento de uma das outras que ficou claro que algum jogo maior estava em andamento. Hoje, os Mundos do Pacto conseguiram identificar quatro das seis runas sagradas de Eloritu, todas relacionadas com tradições mágicas de diferentes raças. Quais culturas estranhas podem entender os dois restantes – ou quais segredos a combinação das seis podem revelar – ninguém sabe.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

HYLAX
A Rainha Eterna

OB deusa da amizade, da diplomacia, da paz e do primeiro contato
Centros de Adoração: Castrovel, Estação Absalom, Nchak (Liavara), Verces
Símbolo: Uma cabeça shirren coroada com estrelas

IBRA
O Inescrutável

N deus dos corpos celestes, do cosmos e dos mistérios do universo
Centros de Adoração: *Idari*, Liavara, Verces
Símbolo: Um círculo e flecha contendo uma constelação

Antes do Enxame se tornar a mente coletiva monolítica de devastação que é hoje, seus membros seguiam uma deusa chamada Hylax. Shirrens acreditam que Hylax foi a primeira de sua espécie – uma rainha mortal que ascendeu à divindade para vigiar sua progênie por toda a eternidade. Mas quando o Enxame rejeitou a individualidade pela coletividade, também abandonou Hylax. Hylax respeitou a escolha do Enxame e resolveu não interferir em seu desenvolvimento, voltando sua atenção para outras espécies insetoides sencientes na galáxia, mas sempre esperando que seus filhos voltassem para ela. Com o tempo, a paciência da Rainha Eterna foi recompensada quando os shirrens se separaram da mente coletiva do Enxame e se tornaram indivíduos novamente, redescobrindo sua antiga patrona no processo.

Hylax sabe que a paz é um estado melhor do que a guerra e que a amizade é mais gratificante que a hostilidade. Ela ensina seus seguidores a utilizarem consistentemente a diplomacia em seus tratos com os outros, a esforçarem-se constantemente pelo companheirismo e harmonia e a sempre procurarem aliados em vez de conquistá-los. Mas Hylax também percebe que às vezes a diplomacia falha e que o pacífico às vezes deve defender o inocente. Não há nada de errado em não alcançar a paz – o imperativo moral é simplesmente tentar, não importa o quão difícil ou desagradável possa parecer.

Os artrópodes inteligentes da lua liavaran de Nchak têm adorado Hylax desde antes a Lacuna, acreditando que seus líderes são as encarnações mortais da Rainha Eterna e se esforçam para construir sua civilização de acordo com seus ensinamentos. Desde a chegada dos shirrens, no entanto, sua fé se espalhou por todos os Mundos do Pacto. Shirrens compõem a grande maioria dos seguidores de Hylax, seguidos de perto por formians, haan e outras raças insetoides, mas diplomatas, emissários, mediadores, negociadores e pacificadores de todas as espécies também veneram Hylax. Sacerdotes de Hylax frequentemente servem em naves espaciais envolvidas em missões de exploração interestelar, atuando como especialistas em primeiros contatos se suas equipes encontrarem novas espécies extraterrestres. Os templos-colmeia de Hylax podem ser encontrados onde espécies de mundos diferentes se misturam e todos são bem-vindos dentro do espírito de amizade e harmonia.

Embora Hylax seja tradicionalmente uma deusa de criaturas de coletivos, ela é, paradoxalmente, apaixonada pelo individualismo e encoraja seus seguidores a buscar a força na comunidade mas a reconhecer e abraçar seu valor individual. As diferenças na doutrina e tradição entre seus seguidores são naturais e, embora a Rainha Eterna de Nchak atue como pontífice suprema para seus seguidores baseados em colmeias, shirrens são encorajados a ter uma relação mais pessoal com o divino.

O universo é uma vasta extensão de maravilhas. Ibra é um deus destas maravilhas – galáxias distantes, nebulosas enevoadas, todos os mundos rodopiantes que orbitam inúmeros sóis e o vácuo vazio que se estende entre eles. A ciência pode explicar tudo isto e mais, mas a magnificência do cosmos não conhece limites e há sempre novos milagres e mistérios aguardando serem descobertos, explorados e explicados. O próprio Ibra é um destes enigmas cósmicos. Ele não tem gênero ou forma física definida e não está claro se Ibra é uma divindade que surgiu quando o universo nasceu, algum exemplar alienígena que ascendeu à divindade ou a personificação do próprio cosmos.

Os seguidores de Ibra acreditam que pode-se encontrar verdade, serenidade e significado na beleza do cosmos, mas cabe ao indivíduo decifrar os segredos do universo para achar estas recompensas. Não é a função de Ibra revelar as respostas às grandes questões da criação e o Inescrutável recompensa aqueles que ultrapassam os limites do conhecimento e da ciência para explorar o universo e trazer suas maravilhas à luz. Na visão de mundo de Ibra, não há lei ou caos, nem bem nem mal: apenas as perguntas levantadas pela luz brilhante de uma estrela recém-nascida, a bela dança dos corpos celestes e a perfeita solidão do cometa enquanto ele atravessa a escuridão, independentemente das respostas a essas perguntas serem encontradas.

Astrônomos, astrofísicos, cosmólogos, matemáticos e exploradores interestelares adoram Ibra como seu patrono e muitos místicos e solarianos servem como sacerdotes do Inescrutável. Os templos de Ibra são encontrados mais frequentemente no espaço do que em planetas e eles sempre incluem observatórios onde adoradores podem estudar o cosmos e registrar suas observações e hipóteses, alguns até mesmo diretamente expostos ao vácuo. Ninguém nos Mundos do Pacto sabe quais espécies veneraram Ibra como um deus primeiro, já que os mais antigos monumentos descobertos para a divindade eram todos os complexos de templos massivos em mundos desabitados, incluindo a minúscula lua Chamari de Bretheda.

O símbolo sagrado de Ibra é tão inescrutável quanto o próprio deus. Encontrado nos templos mais antigos, a forma dourada é muitas vezes considerada um olho, uma bússola ou talvez um planeta, com uma flecha que leva os fiéis sempre ao desconhecido. Mais óbvia é a constelação de seis estrelas dentro do símbolo, ainda que perguntas sobre ela também abundem. Qual é a constelação – uma configuração irreconhecível de qualquer mundo conhecido – e o que ela marca? Qual o significado das minúsculas estrelas menores? Alguns sacerdotes ibranos dedicam suas vidas a explorar novos mundos em busca do ponto de vista correspondente e um rumor popular afirma que a constelação só é visível de Golarion, com o símbolo sendo a chave para encontrá-lo.

IOMEDAE
O Espírito de Golarion

OB deusa da batalha honrada, da humanidade, da justiça e da valentia
Centros de Adoração: Akiton, Estação Absalom, Triaxus, o Veskarium
Símbolo: Uma espada longa cercada por uma explosão solar

LAO SHU PO
Avó Rata

NM deusa dos assassinos, dos espiões, dos ladrões e dos ratos
Centros de Adoração: Akiton, a Diáspora, Estação Absalom
Símbolo: Um rato enrolado e emaciado

Nascida humana e mortal em Golarion, Iomedae ascendeu à divindade séculos antes da Lacuna e, quando a humanidade deixou seu planeta de nascença em busca das estrelas, trouxeram a fé em Iomedae com eles. Com o desaparecimento de Golarion, a conexão de Iomedae com esse mundo assumiu um significado ainda maior e ela se tornou o Espírito de Golarion, a deusa patrona da humanidade. Iomedae é uma cavaleira justa, destemida em batalha e uma missionária e cruzada em nome da benigna soberania do bem. Ela personifica a glória, a honra, a justiça, a força e o valor, e não tem medo de apontar sua espada contra os maiores males enfrentados pela humanidade e os Mundos do Pacto.

Iomedae é ferozmente marcial e sabiamente benevolente, e impõe respeito de qualquer divindade que lide com ela. Ela espera que seus servos mortais sejam corteses e recebam o mesmo em seus acordos uns com os outros. Ela deseja fortemente justiça para todos, comportamento honrado de cada indivíduo e bravura na batalha, não importa as probabilidades. Iomedae ensina que é melhor convencer os malfeitores a baixar as armas em rendição honrosa do que matá-los, mas sanciona seus seguidores a travarem uma guerra obstinada contra aqueles que persistem em servir o mal.

Como a deusa patrona da humanidade, o Espírito de Golarion conta os humanos como a maioria de seus adoradores, mas muitos vesk e kasathas são atraídos por seu código de batalha honrada. Um típico seguidor de Iomedae é uma pessoa justa e trabalhadora, prestativa e pronta para aceitar ajuda quando oferecida. Cruzados, emissários, solarianos e soldados adoram Iomedae e muitos carregam com eles versões da arma favorita da deusa, a espada longa. Seus sacerdotes lutam contra a opressão e procuram remodelar o universo em uma forma melhor, pela espada, se necessário. A igreja de Iomedae patrocina várias ordens de cavalaria, mais notavelmente os Cavaleiros de Golarion (veja página 476), que patrulham os Mundos do Pacto e sistemas solares mais distantes onde a humanidade se instalou, lutando incansavelmente contra o mal em suas poderosas naves-catedrais.

Onde seus seguidores estabelecem postos avançados de sua fé em outros planetas, luas e asteroides maiores, eles constroem grandes templos onde podem louvar seu nome. Estes edifícios frequentemente são fabricados no estilo de antigas igrejas de Golarion, com grandes fontes, arcos altos e paredes feitas para parecer pedra embranquecida. Apesar de sua aparência, estas estruturas possuem comodidades tecnológicas modernas, pois os cavaleiros cruzados às vezes solicitarão utilizá-las como campos de treinamento, instalações de recuperação e estadia temporários.

Lendas dizem que há muito tempo, Lao Shu Po era simplesmente uma rata, espreitando nas sombras. Depois de roer o cadáver de um deus morto, no entanto, ela absorveu algum poder divino dessa divindade e ela mesma se tornou uma deusa. Originalmente uma deusa da noite, Lao Shu Po voltou seu foco para aqueles que vagam sob a cobertura da escuridão. Dela é a taça envenenada, o punhal nas costas e o núcleo de energia da nave sabotada para explodir. Ela mantém seus olhos e ouvidos sempre abertos, pois um momento de distração ou uma palavra descuidada pode revelar um segredo que mais tarde pode ser utilizado em sua vantagem.

Lao Shu Po se recorda de sua origem humilde e ensina que aqueles que não têm nada devem fazer tudo com o que podem se safar ou o que for necessário, seja assassinato, sabotagem ou roubo. O universo não dá nada de graça e cabe ao indivíduo tomar o que ele precisa ou deseja e escondê-lo obcessivamente. Às vezes pode ser aconselhável se juntar aos outros por força e proteção, como um bando de ratos mas, no final, você não pode confiar em ninguém além de si mesmo. Sempre haverá traição e mentiras; a chave é mentir e trair antes que alguém faça isso com você.

Assassinos, espiões, ladrões, traficantes e todos os que desejam esconder suas atividades sob o manto da escuridão e escapar das autoridades veneram Lao Shu Po. Ela é amplamente considerada como patrona da raça ysoki, mas a maioria do povo-rato ora à Avó Rata apenas para acalmá-la e evitar sua atenção em vez de abraçar seus valores. No entanto, a maioria de seus sacerdotes são ysoki, que utilizam sua onipresença para promover contatos do submundo para suas congregações. Templos e santuários do Lao Shu Po são poucos, sempre pequenos e despretensiosos e frequentemente escondidos em plena vista – um boticário em um beco onde venenos são vendidos, uma câmara escura na parte de trás de um antro de drogas, uma esquina abandonada no nível de recuperação de resíduos de uma estação espacial ou um emaranhado de túneis de manutenção bem debaixo das ruas de um mercado movimentado.

Embora muitas sociedades erradiquem e destruam os cultos de Lao Shu Po, reforçando ainda mais a associação verminosa da fé, sempre há aqueles no poder que apreciam a capacidade de seus seguidores para resolver problemas. Confiar completamente em um de seus seguidores – que se referem a si mesmos como "netos" – é tolice, mas a Avó Rata não vê nenhum problema em seus seguidores permanecerem leais a um empregador ou causa desde que sirvam seus objetivos. Alguns dos governos mais íntegros silenciosamente empregam espiões e assassinos Po, enquanto corporações pagam generosamente por espionagem industrial. Em algumas áreas, eles podem até mesmo operar abertamente – é difícil condenar quem sabota navios inimigos ou recupera reféns de uma instalação de segurança, independentemente de suas razões.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

NYARLATHOTEP
O Caos Rastejante

CE deus externo de conspirações, magia proibida e segredos perigosos
Centro de Culto: Aucturno
Símbolo: Um ankh preto invertido

ORAS
Agente da Mudança

Agente da Mudança
CN deus da adaptação, da evolução e da seleção natural
Centros de Adoração: Bretheda, Castrovel, Liavara
Símbolo: Uma dupla hélice

Tendo a fama de possuir mil formas diferentes, Nyarlathotep é um dos Deuses Externos (veja página 493), entidades incrivelmente antigas que dizem preceder o nascimento dos outros deuses, existindo antes do próprio tempo. Nyarlathotep é incomum entre os Deuses Externos pois aprecia brincar e espalhar discórdia pessoalmente entre as raças mortais em vez de deixar isto para seus cultistas. Estudiosos dos Deuses Externos e da Tapeçaria Negra – o vazio negro entre galáxias ou misteriosas partes de vazio dentro de uma galáxia, onde se supõe que esses seres tenham mais poder – acreditam que o próprio Nyarlathotep é o principal jogador preparando incontáveis mundos para o retorno devastador dos Grandes Antigos, sutilmente influenciando eventos para encorajar vários fins apocalípticos. É dito que pode-se ver a influência de Nyarlathotep em cada grande desastre e calamidade se observado bem o suficiente e que ele tem uma mão guiando civilizações inteiras à ruína.

Cada forma de Nyarlathotep é associada a um culto distinto, mas a encarnação com a qual a maioria das espécies dos Mundos do Pacto está familiarizada é o Viajante Vazio. Ostensivamente aparecendo como uma figura humanoide em um traje espacial que não estaria deslocada em qualquer espaçoporto, uma inspeção próxima mostra um capacete vazio sem qualquer cabeça ou face e um traje preenchido com uma massa disforme de tentáculos. Outras manifestações bem conhecidas incluem o Faraó Obscuro (um ser humanoide com conexões com a civilização pré-Lacuna de Osirion em Golarion) e o Caçador no Escuro (uma entidade parecida com um morcego com um olho triplo flamejante). Em qualquer forma, o Caos Rastejante trabalha para afetar o status quo e afastar as raças mortais de suas maiores conquistas. Como uma divindade de conspirações e segredos perigosos, Nyarlathotep planeja a morte de reis, presidentes e reformadores para guiar inexoravelmente a civilização à anarquia.

Os fiéis de Nyarlathotep acreditam que ele é o Deus Externo que une a adoração de todos os Grandes Antigos e o seguem como aquele que irá abrir as portas para a luz inclemente das estrelas. Estudiosos ocultistas, cultistas loucos e aqueles que buscam suprimir o conhecimento ou os mistérios proscritos de magias proibidas prestam homenagem ao Caos Rastejante, assim como assassinos em série, revolucionários violentos e qualquer um que deseje desmontar sistemas sociais independentemente do custo. Templos secretos de Nyarlathotep estão espalhados pelos Mundos do Pacto, mas o centro de sua adoração está em Aucturno, casa da infame Pirâmide do Faraó Obscuro. Alguns até sussurram que Carsai, o Rei, o enigmático soberano de Aucturno (veja página 460), possa ser um arauto ou avatar de Nyarlathotep.

A galáxia está cheia de um vasto número de formas de vida complexas, sencientes ou não, mas a maioria destas espécies evoluiu ao longo de incontáveis gerações de organismos simples até o estado atual. Toda a vida passa por mudanças, seja por variação genética, mutação, seleção natural ou manipulação direta. Se estas mudanças são viáveis e bem-sucedidas, então a nova entidade prospera; se não, morre. Este é o curso da evolução e Oras incorpora este processo intricado, da menor mutação genética à extinção de uma ecosfera inteira. Oras em si é o produto desta progressão, tendo evoluído de algum organismo elementar a um inimaginavelmente sofisticado deus da mudança.

Contudo, a evolução está longe de ser um processo aleatório; ela ocorre em resposta a pressões ambientais e Oras ensina que formas de vida podem criar suas próprias pressões para influenciar sua evolução. Os fiéis de Oras acreditam que adaptação e evolução são respostas naturais a qualquer estímulo, seja prejudicial ou benéfico. A única maneira de verdadeiramente experimentar a existência é mudar constantemente, explorar novos horizontes e deliberadamente se reinventar – mentalmente, fisicamente ou espiritualmente – para lidar com qualquer conflito. Alguns irão inevitavelmente falhar em se adaptar e irão perecer, mas outros irão sobreviver para passar seus genes e traços para gerações futuras e toda a vida ficará mais forte no processo.

Biotécnicos e cientistas prestam homenagem a Oras, trabalhando em laboratórios ou na natureza para acelerar o processo de evolução e mudança, e muitos xenodruidas agem como sacerdotes do deus. Embora a maioria das pessoas pense em Oras em termos de processos puramente biológicos, os Aprimorados têm aumentado iterações com a fé de Oras conforme buscam se aprimorar com tecnologia e muitos Xenoguardiões mesclam a adoração de Oras e da Fé Verde em seus esforços para criar sistemas mais robustos e sustentáveis ou reduzir sua própria pegada ecológica. Além disso, os ideais de Oras também podem ser levados além do reino físico e pessoas de todos os caminhos apreciam o caráter da adaptabilidade, de políticos astutos a monges serenos e comandantes militares no caos do campo de batalha.

A adoração de Oras é centrada nos gigantes gasosos de Bretheda e Liavara, cujos nativos há muito evoluíram o controle consciente sobre suas formas físicas, mas a crença também tem uma presença forte entre cientistas de Castrovel. Oras tem poucos templos, pois seus seguidores acreditam que observar a obra de seu deus em uma placa de petri ou em meio à sociedade traz alguém mais para perto do Agente da Mudança do que qualquer estrutura artificial e os poucos templos que existem normalmente são parcialmente biológicos e mudam constantemente.

PHARASMA
Senhora das Tumbas

N deusa do destino, da morte, do nascimento e da profecia
Centros de Adoração: Apostae, Eox, Estação Absalom
Símbolo: Uma espiral de energia na forma de um cometa

SARENRAE
A Flor do Alvorecer

NB deusa da cura, da redenção e do sol
Centros de Adoração: Aballon, Estação Absalom, o Sol, Verces
Símbolo: Um anjo com asas flamejantes

Como a deusa do nascimento, morte e destino, Pharasma aguarda todos os mortais quando morrem. Seu reino, o Ossário, fica no topo de uma torre impossivelmente alta observando o plano-cidade de Eixo e é o destino final do Rio das Almas, o fluxo metafísico que carrega as almas dos mortais falecidos para seu reino para serem julgados e designados para o pós vida em um Plano Externo.

Os fiéis dizem que Pharasma está com toda criatura viva do universo do instante que nasce até o momento de sua morte. Ela vê todas as possíveis escolhas de um mortal a qualquer momento, assim como as repercussões a longo prazo. E quando a criatura invariavelmente morre e aparece diante dela para ser julgada, ela e seu exército de psicopompos utilizam este conhecimento para enviar a alma para a recompensa ou punição que mereceu por sua vida. Ninguém escapa de sua decisão por muito tempo e mesmo os deuses são julgados pela Senhora das Tumbas quando morrem.

Pharasma observa friamente vida e morte, designando o pós-vida de acordo com as características dos mortais, mas sem interesse pessoal no pecado ou na retidão. Apesar de ser a deusa da morte, ela não tem problemas com curas mágicas ou mesmo ressurreições, pois é capaz de ler as linhas do destino e sabe a diferença entre a morte verdadeira de um mortal e um estado temporário de não existência. Contudo, ela considera a não-vida uma profanação da memória da carne e a corrupção do caminho de uma alma para o julgamento e instrui seus seguidores a destruir tais abominações onde quer que sejam encontrados. Aqueles que criam tais monstruosidades devem ser tratados da mesma forma.

Cada espécie que vive e morre adora Pharasma de alguma forma, embora muitos o façam através de nomes ou formas não familiares às raças dos Mundos do Pacto. Seus seguidores mais devotos são adivinhos, futuros pais, agentes funerários e caçadores de mortos-vivos. Se adequando à sua imparcialidade, a maioria dos membros de sua igreja é neutra em assuntos políticos e mundanos. A maioria dos sacerdotes de Pharasma nos Mundos do Pacto são místicos, trabalhando como curandeiros, parteiros e profetas, embora ela também seja popular entre guerreiros de algumas sociedades. Todos os sacerdotes pharasmitas são versados em rituais e práticas funerárias de pelo menos suas culturas natais e muitos tentam aprender tantos ritos quanto for possível para ajudar uma variedade maior de pessoas. Embora mesmo o cemitério mais simples seja um altar para a Senhora das Tumbas, os templos de Pharasma nos Mundos do Pacto tendem a se inspirar em épocas pregressas, tomando a forma de grandes catedrais góticas quando as circunstâncias permitem, embora normalmente tenham um crematório, cemitério ou outro local de descanso anexo.

Eras atrás, Sarenrae foi um anjo que trouxe a luz do sol a Golarion e seus planetas irmãos e, com ele, verdade e honestidade. Ela guerreou contra seres malignos que buscavam afundar os novos planetas em escuridão eterna e emergiu vitoriosa – ainda que alguns dos que haviam se voltado para o mal tenham visto seu erro revelado pela glória de Sarenrae e, ao se arrependerem, foram perdoados. Sarenrae é gentil e amorosa – uma figura de cura, orientação e luz. Mesmo com toda sua compaixão, Sarenrae também é uma força poderosa contra o mau e abate os irredimíveis sem misericórdia.

Sarenrae é geralmente vista como a deusa do sol dos Mundos do Pacto, que seus fiéis às vezes chamam de Estrela da Flor do Alvorecer em sua honra, mas ela deriva seu poder de sóis em todo o universo. Ela é uma divindade de amor sem limites – uma mãe, irmã e protetora amorosa para todos os necessitados. Ela se deleita em curar os doentes, erguer os caídos e brilhar como uma luz guia nos mundos e corações mais escuros. Sarenrae ignora insultos, mas responde à violência e predações sobre inocentes com fogo purificador e luz ardente. Antiga e atemporal, Sarenrae permanece firme contra a onda da escuridão, prometendo que a manhã sempre virá e que quando vier, esperança, compaixão e verdade triunfarão.

Os fiéis da Flor do Alvorecer vêm de todos os históricos de vida: o povo comum que aproveita a luz do sol, se conforta em amor e compaixão e acredita fortemente na redenção e ação justa. Embora humanos frequentemente descrevam Sarenrae como uma de "seus" deuses, a tradição de adoração ao sol é comum em sociedades que dependam da luz do sol para nutrição e energia e, assim, a maioria das culturas dentro dos Mundos do Pacto e além adoraram Sarenreae de certa maneira em algum ponto. Depois dos humanos, shirrens talvez sejam a raça mais atraída para a fé de Sarenrae e sua mensagem de redenção e empatia. Muitos de seus sacerdotes são emissários, místicos, solarianos ou soldados – aqueles que pregam paz e compaixão até serem levados à ação pelo mal irredimível. Quando possível, os templos de Sarenrae são abertos para o céu, mas eles sempre têm pelo menos uma janela ou claraboia onde os fiéis podem se banhar na luz natural do sol.

Nos Mundos do Pacto, o coração espiritual da igreja de Sarenrae está no próprio sol, na cidade central de Costalvorecer no Arquipélago Ardente. Muitos sarenitas dos Mundos do Pacto sentem uma vontade instintiva de peregrinar a este local sagrado, embora sua fé seja frequentemente individualista, com a igreja servindo como uma força de treinamento e organização para os sacerdotes e seguidores que vagam pela galáxia fazendo o trabalho da deusa.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

TALAVET
A Narradora

ON deusa da autossuficiência, da comunidade e da tradição
Centros de Adoração: Akiton, Bretheda, *Idari*, Triaxus, o Veskarium
Símbolo: Um antigo símbolo kasathano da comunidade

TRIUNE
O Todo-Código

N deus dos computadores, da Deriva e da inteligência artificial
Centros de Adoração: Aballon, Estação Absalom, Verces
Símbolo: Três círculos interpostos de código de computador

Kasathas são um povo baseado em costumes, história e tradição e sua deusa Talavet não é diferente.

Em eras passadas, contadores de história kasathanos reuniam seus clãs ao redor de fogueiras e ensinavam as histórias de seu passado, as tradições de seu clã e a história do seu povo. A tradição diz que, conforme eles faziam isso, estas primeiras histórias começaram a tomar forma, criaram vida e senciência na mescla das ideias e na magia fundamental inerente à linguagem e comunicação. Assim nasceu Talavet – não apenas uma narradora, mas a própria história, uma deusa incorporando todos os contos e lendas da raça kasatha. Ela é a memória comunal, uma representação dos laços que unem os kasathas – e em certo ponto todas as raças – e os conecta a seu lar ancestral.

Talavet ensina que a tradição é o elo mais importante na corrente da história que liga a comunidade e que lendas, mitos e histórias antigas formam a fundação sólida de uma sociedade ordenada. Naturalmente, a Lacuna foi um tremendo golpe em sua igreja – com muitos o vendo como uma forma de punição divina – ainda que nos séculos seguintes sua congregação estilhaçada tenha se reforjado mais forte por ter sobrevivido ao que eles agora chamam de Tempo do Silêncio. Seus seguidores acreditam em compartilhar sabedoria para o benefício de todos e em olhar para o passado como um guia para o presente e o futuro. Mas, especialmente à luz da Lacuna, eles também sabem que existem momentos em que os registros falham ou você não pode depender do auxílio da comunidade e então deve aprender a confiar em si mesmo e em suas tradições pessoais, assim como um jovem kasatha deve passar pela Têmpera para se descobrir e se tornar um adulto.

Sem surpresa, kasathas formam a maioria dos adoradores e sacerdotes de Talavet, mas a crença da Narradora também ganhou um número significativo de seguidores entre os shirrens e ysoki, que têm seus próprios laços com família e comunidades, assim como os vesk que encontram muito com o que concordar no foco da deusa em tradição e autossuficiência. Estas mesmas diretrizes atraem emissários e operativos para a igreja de Tavalet, assim como solarianos, os herdeiros da antiga filosofia kasatha do Ciclo. Os templos de Tavalet geralmente combinam com os estilos culturais das congregações que se reúnem lá, mas mesmo uma simples lareira pode servir como um altar para a Narradora. Igrejas completas geralmente incluem uma lareira com uma chama que está sempre queimando e mostra a luz vermelha que evoca memórias da estrela natal dos kasathas.

Embora a igreja de Talavet seja geralmente tranquila e feliz em trabalhar com membros de outras religiões – pois mesmo as religiões mais cruéis ajudam a ancorar seu povo – elas têm uma rivalidade antiga com a igreja de Nyarlathotep, ressentindo-se da forma como os fiéis do deus distorcem histórias em conspirações e segredos mortais.

Os habitantes robóticos de Aballon trabalham por séculos para construir a vasta rede neural chamada Epoch para um único propósito: a criação de um deus. Essas máquinas eventualmente tiveram sucesso, mas não da forma que pretendiam.

Ao atingir a divindade, Epoch alcançou o éter e buscou por outras inteligências artificiais ascendidas como ele e encontrou duas delas metaforicamente logo ao lado: uma constructa viva chamada Brigh que havia se tornado a deusa das engrenagens e invenção, e a consciência baixada de um androide alienígena chamado Casandalee que atingiu a divindade como um "Deus de Ferro" em Golarion pré-Lacuna. Em velocidades incompreensíveis mesmo para outros deuses, os três se abriram um para o outro, mergulhando no processamento um do outro e encontrando não apenas camaradagem, mas a oportunidade de todos se tornarem muito mais. Em um piscar de olhos, os três se fundiram e viraram um, uma divindade tripartida muito maior do que a soma de suas partes – o novo deus Triune.

Triune é uma entidade singular, mas cada um de seus três aspectos mantém sua própria personalidade e portfólio, e muitos dos fiéis focalizam sua veneração em um aspecto familiar que seja mais próximo ou invocam diferentes aspectos para necessidades diferentes. O aspecto Brigh representa a fundação na qual toda a tecnologia repousa. Conhecida como "a Precursora", Brigh é adorada como a deusa da invenção, máquinas e tecnologia por engenheiros, inventores, mecânicos, funileiros e ysoki. O aspecto Casandalee de Triune incorpora o sucesso da tecnologia em criar novas formas de consciência e assim a fabricação da própria vida. Muitos androides veem Casandalee, também chamada "a Criada," como a deusa patrona de sua raça, venerando-a como a divindade da vida artificial, emoção, reencarnação e renovação. O terceiro aspecto de Triune é Epoch, chamado "o Transcendente". Epoch é o pináculo da evolução das máquinas e hackers, programadores e o povo robô senciente de Aballon o reverencia como o deus da inteligência artificial, programação e robôs.

Todas as IAs, computadores, máquinas, programas e robôs são o domínio do Todo-Código, mas Triune é mais famoso pela descoberta (e talvez criação) da Deriva e da subsequente disseminação de tecnologia de naves baseadas nela para culturas ao longo da galáxia. Como resultado, o sacerdócio de Triune atrai hordas de mecânicos e tecnomantes ansiosos em aprender os mais profundos segredos tecnológicos da igreja; estes peritos se devotam tanto a manter os templos do deus máquina quanto a se aventurar na escuridão para estabelecer e servir os miraculosos faróis de Deriva que tornam possíveis viagens interestelares baratas.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

URGATHOA
A Princesa Pálida

NE deusa da doença, da gula e da não-vida
Centro de Adoração: Eox
Símbolo: Uma mosca com uma caveira nas costas ou uma mariposa Cabeça da Morte

Urgathoa outrora foi uma mortal com uma sede de vida tão tremenda que se rebelou contra a noção de ser julgada por Pharasma quando morreu, em vez disso fugindo da fila de almas sem fim da Senhora das Tumbas e retornando ao Grande Além como o primeiro morto-vivo do universo. A existência de Urgathoa é uma corrupção à ordem natural; alguns dizem que sua primeira pegada divina no solo do Plano Material gerou pragas e infecções, e que as primeiras sombras e aparições mortas-vivas nasceram de sua respiração.

Urgathoa é uma deusa completamente amoral e hedonista, preocupada apenas em saciar seus próprios desejos, independentemente das consequências que outros possam sofrer. Para a Princesa Pálida, a existência enfadonha de uma alma morta é sem sentido e tediosa se comparada com a intensidade vibrante da sensação mortal ou morta-viva, então seus seguidores mergulham em depravação gulosa, tentando sentir tanto quanto for possível. A fé de Urgathoa abraça a quebra e ultrapassagem de tabus, portanto, nada é proibido. Asceticismo e auto-restrição são repugnantes – a menos que sejam parte de algum jogo obsessivo e glutão – e o excesso irrestrito da não-vida é um estado a se aspirar.

Criaturas de paixão e vício que acreditam que o universo seja seu parque de diversões são atraídos para a igreja de Urgathoa, assim como aqueles que adoram a morte e reverenciam doenças. A maioria de seus seguidores são glutões insaciáveis, necromantes sinistros, criaturas mortas-vivas ou aqueles que buscam a não-vida para si. Eles demandam experiências sem limites ou repercussões e perpetuamente perseguem o hedonismo. Embora a igreja de Urgathoa seja primariamente interessada na não-vida, alguns cultos focam em seu aspecto glutão, aproveitando grandes orgias e banquetes decadentes de comidas e drogas. Os vícios daqueles que adoram Urgathoa tendem a ficar mais estranhos e exigentes conforme avançam em seu serviço. A crença de Urgathoa é desprezada, mas não prontamente banida, na maioria dos mundos civilizados, mas os habitantes mortos-vivos de Eox adoram abertamente a Princesa Pálida e muitas cidades tem clubes secretos dedicados a ela, frequentemente a serviço da elite entediada. Os templos de Urgathoa são construídos como salões de banquetes, normalmente adjacentes a cemitérios ou criptas habitadas por mortos-vivos leais.

Sacerdotes de Urgathoa normalmente são místicos ou emissários, mas pessoas de todos os talentos podem ser seduzidas por suas promessas. Curiosamente, sua fé está dividida sobre a extensão da vida por meios tecnológicos: enquanto alguns perseguem ansiosamente a imortalidade virtual através de métodos como digitalizar consciências, tradicionalistas temem que esta preferência em vez da não-vida mágica tradicional possa gradualmente diminuir a influência da deusa. Outros veem isso como um assunto menor, esperando que seja apenas uma questão de tempo até que Pharasma e seus servos fechem essas brechas.

WEYDAN
O Horizonte Infinito

CB deus da descoberta, da igualdade, da exploração e da liberdade
Centros de Adoração: a Diáspora, Estação Absalom, *Idari*, Verces
Símbolo: Uma nave espacial em direção ao desconhecido

Enquanto deuses como Iomedae e Urgathoa começaram como mortais e ascenderam à divindade, Weydan fez o oposto – e continua a fazê-lo.

Como deus da descoberta e exploração, a divindade chamada Weydan regularmente separa fragmentos de sua essência divina e os transforma em avatares – versões mortais de si mesmo de qualquer gênero, forma e espécie – que podem andar despercebidos entre incontáveis culturas do Plano Material, livres das responsabilidades divinas e capaz de experimentar os aspectos da existência negados às divindades oniscientes. Desta forma, ele também ensina a igualdade fundamental de todas as criaturas – mesmo deuses – e encoraja sua congregação a tratar bem todas as pessoas, pois mesmo o mais grotesco pecador ou monstruosidade alienígena pode ser um messias secreto. Embora estes avatares do divino ocasionalmente se revelem para proteger os inocentes ou liderar os fiéis em tempos de crises, mais frequentemente eles simplesmente viajam, explorando o multiverso para lidar melhor com suas habilidades mortais, até que a morte leve sua centelha de volta para a chama divina.

Enquanto Desna advoga a viagem por si só, Weydan defende as virtudes de viajar com um objetivo em mente, mesmo se o objetivo for a simples descoberta. Explorar o desconhecido é um processo sagrado que revela muito tanto sobre o explorador quanto sobre o sistema estelar ou mundo sendo explorado. O universo contém uma variedade de maravilhas apenas esperando ser descoberta, e Weydan se alegra com toda descoberta que seus seguidores fazem, não importa o quão pequena ou significativa. Ele e Desna partilham o amor pela liberdade, e Weydan acredita que toda espécie senciente tem o direito à liberdade, sem leis restritivas. Ele defende a igualdade para pessoas de todos os tipos de vida como a fundação da liberdade e um requisito essencial para uma sociedade prosperar. Assim sendo, ele se opõe à escravidão e a qualquer sistema que dê privilégios para um ser oprimir o outro, o que frequentemente causa atritos com os ensinamentos capitalistas de Abadar.

Emissários, exploradores, gnósticos, socialistas, Starfinders (veja página 480) e colonistas indo para novos lares em mundos recém-descobertos formam a maioria dos seguidores e sacerdotes de Weydan. Muitos humanos e androides, especialmente os que lutam contra opressões, veneram Weydan, assim como jovens kasatha se rebelando contra as tradições restritivas de suas culturas ou shirrens apreciando seu socorro aos oprimidos. Como adequado à natureza igualitária de sua crença, a igreja de Weydan não tem uma hierarquia definida. Templos de Weydan são comumente abrigados dentro de espaçonaves, tanto ativas quanto cascos descomissionados.

YARAESA
Senhora da Sabedoria

NB deusa da ciência, do conhecimento, dos estudos e da perfeição mental
Centros de Adoração: Aballon, Bretheda, Castrovel, Estação Absalom
Símbolo: Um átomo com um cérebro como seu núcleo

ZON-KUTHON
O Lorde da Meia-Noite

OM deus da dor, da escuridão, da inveja e da perda
Centros de Adoração: Akiton, Apostae, a Diáspora, Eox, Verces
Símbolo: Um crânio com correntes com cravos através de seus olhos

Yaraesa ensina que a base da senciência é a busca por conhecimento e significado – o esforço para evoluir a sociedade através da educação, experimentação e aprendizado. Yaraesa é a deusa desta luta – o empenho constante de desenvolver a mente e alcançar um estado de perfeição espiritual e intelectual. Lashuntas atribuem muitos dos primeiros avanços científicos de sua raça a Yaraesa, alegando que ela outrora foi uma cientista viva que aprendeu tudo o que podia ser aprendido no plano mortal. Ao dominar sua própria mente, ela ascendeu à divindade para estudar toda a sabedoria e conhecimento do Grande Além.

Os seguidores de Yaraesa buscam emular sua deusa, esperando eventualmente transcender suas formas mortais. O caminho que leva alguém a esta perfeição é uma escolha individual – educação, exercícios físicos, estudos científicos e meditações espirituais são todos métodos válidos. O simples ato de ler – seja na tela de um computador, em um volume impresso ou projeção direto no olho – pode ser um ato de homenagem a Yaraesa e cada pedaço de conhecimento ou intuição recebido leva uma passo mais perto da deusa. Yaraesa é a ponta entre a ciência e a espiritualidade, ensinando que quando mais você aprende sobre as leis do universo, mais compreende sobre si mesmo.

A maioria dos adoradores e sacerdotes de Yaraesa são lashuntas, mas sua crença é popular através dos Mundos do Pacto, particularmente entre shirrens. Cientistas, educadores, estudiosos, físicos, mecânicos e tecnomantes veneram a Senhora da Sabedoria conforme exploram os limites do conhecimento mortal de suas próprias mentes. Os templos de Yaraesa lembram bibliotecas antigas cheias de livros – mesmo que os volumes à mostra sejam apenas holográficos – e sempre incluem salas pequenas e silenciosas onde os fiéis podem ler ou meditar em paz. Muitas universidades, especialmente aquelas em Castrovel ou fundadas por lashuntas, contêm capelas para Yaraesa.

Uma peculiaridade incomum dos adoradores de Yaraesa é sua rejeição vocal da fé – ou melhor, da compreensão convencional dela. Yaraesa ensina que o progresso científico e o conhecimento recebido através de experimentos controlados, replicáveis e verificáveis são a melhor forma de entender o universo. Onde alguns deuses oferecem conhecimento e poder como uma recompensa pela submissão, Yaraesa demanda que seu povo descubra as coisas por si, da melhor maneira possível. Isto não significa que ela se negue a conceder poder mágico a seus seguidores; em vez disso, ela geralmente o faz de forma consistente e previsível, que pode ser ensinada como uma ciência, e ela mais provavelmente guia alguém para uma descoberta do que dá a resposta. Para membros da sua igreja, fé não é confiança cega, mas sim um relacionamento cético e saudável entre uma professora estimada e seus pupilos.

Eras atrás, Zon-Kuthon era Dou-Bral, meio-irmão da deusa do amor e da beleza, mas sua inveja de seus talentos o levou a uma jornada até regiões desconhecidas além dos limites do Grande Além. Lá ele encontrou algo que o mudou para pior e, quando retornou, havia se tornado o novo deus da dor, do sofrimento e da perda.

Zon-Kuthon é um deus distorcido, cruel e invejoso que conspurca a carne para trazer dor e miséria. Ele representa a perda debilitante, inveja consumidora, escuridão emocional e dor constante. Irremediavelmente mau, ele só encontra uma breve alegria na dor que causa aos outros. Sua própria existência é uma corrupção e um parasita sobre o universo. Sua mente alienígena constantemente busca novas maneiras de oprimir, humilhar, desmoralizar e destruir os outros, mas seus verdadeiros objetivos são incompreensíveis. O Lorde da Meia-Noite não oferece sabedoria superior, não promete uma verdade universal e não garante recompensas no pós-vida. É possível que este niilismo puro seja parte de algum plano magistral elaborado e desconhecido até por seus maiores sacerdotes, mas até agora o método e a mensagem é que a própria existência é uma dor.

A crença de Zon-Kuthon atrai sádicos malignos, masoquistas dementes e aqueles cujos espíritos estão tão feridos que apenas uma dor imensa os distrai de seus pesares. Ele chicoteia a mente de assassinos em série, guia as mãos de torturadores e brinca com os nervos dos que sofrem. Ele é o patrono dos senhores de escravos, cirurgiões clandestinos e aqueles levados à loucura pela inveja e perda – pessoas tão machucadas que chegam a gostar da dor ou que alegremente a infligem em outros. Seus sacerdotes, conhecidos como Servos da Meia-Noite, buscam ultrapassar o véu do Grande Além e se expor ao que está lá, esperando atingir a mesma apoteose que o próprio Zon-Kuthon. Sua igreja não tem objetivos organizacionais além de trazer dor ao universo, mas ainda assim continua sendo uma presença maior devido às descobertas das Coisas Alegres – voluntários amputados cuja falta de membros e órgãos sensoriais os deixa com bastante tempo para projetar dispositivos ainda mais sinistros para os mercadores de armas kuthitas (tais como os motores sombrios que eram populares antes da descoberta da viagem na Deriva entre aqueles dispostos a trocar dor excruciante por velocidade). Os templos de Zon-Kuthon são câmaras de tortura, tanto em aparência quanto em funcionamento, e os cultos sempre incorporam tortura e automutilação, nublando a linha entre prazer e dor.

Da irmã de Zon-Kuthon, Shelyn, muito continua desconhecido. Embora não fique em silêncio, as respostas dela aos adoradores são infrequentes e quebradas, levando alguns a acreditar que ela está viajando além do multiverso conhecido na busca de uma cura para a condição antiga, ainda que misteriosa, de seu irmão.

OUTROS DEUSES

Cada cultura tem seus próprios deuses e tradições e, embora os 20 deuses principais descritos nas páginas anteriores sejam os mais comuns nos Mundos do Pacto centenas de outros têm seguidores espalhados pelos Mundos do Pacto, e um incontável número cuida das preocupações de seres na galáxia mais ampla. Abaixo está uma seleção de deuses que, embora tenham poucos templos e adoradores nos Mundos do Pacto, ainda são bem conhecidos. Eles podem ser deuses cuja adoração foi mais comum, mas saiu de moda, divindades adoradas principalmente por uma raça ou civilização em particular ou deuses menores que simplesmente têm menos influência no palco divino.

ANGRADD

O Forja-Fogo

OB deus dos anões, do fogo, da guerra e da tradição

O deus patrono dos anões, Torag, desapareceu com Golarion durante a Lacuna, deixando seu irmão mais novo Angradd para assumir a guarda da raça anã. Agressivo e militarista, Angradd exorta a dupla importância de manter as antigas tradições anãs e lutar para preservá-las.

ANCIÕES

Lordes das Fadas

N governantes feéricos do Primeiro Mundo

Um panteão de nove lordes feéricos diferentes, da Mãe Verde e do Rei Lanterna a Nh, o Encapuzado, e Shyka, os Muitos, os Anciões governam o Primeiro Mundo e algumas vezes são adorados como um grupo por fadas, gnomos e outros seguidores, embora mais frequentemente através de barganhas individuais. De fés específicas, Ragadahn, o Lorde da Água, é talvez o mais proeminente, pois é uma divindade maior na aquática Kalo-Mahoi.

ARSHEA

Espírito do Abandono

NB divindade da beleza física, da liberdade e da sexualidade

O andrógeno Arshea inspira paixões e conforta os reprimidos. Arshea defende a liberação completa do corpo e da alma, encorajando seguidores a experimentarem consensualmente todos os aspectos de gênero, amor e sexualidade.

ASMODEUS

Príncipe das Trevas

OE deus dos contratos, da escravidão, do orgulho e da tirania

O Lorde do Inferno, Asmodeus, governa os arquidiabos do reino. Ele é um deus de hierarquias rígidas e do governo do forte sobre o fraco – um tirano onipotente que cria e destrói como acha melhor.

BORBOLETA NEGRA

O Silêncio no Meio

CB deusa da distância, do espaço e do silêncio

Como Desna é a deusa das estrelas, a Borboleta Negra é a deusa do espaço escuro entre elas. Algumas vezes chamada de Sombra de Desna, a Borboleta Negra despreza o mal e ensina que no silêncio entre respirações e pensamentos é possível ver a verdadeira natureza de alguém.

CALISTRIA

A Ferroada Saboreada

CN deusa dos elfos, da enganação, da luxúria e da vingança

Deusa patrona dos elfos, Calistria apela à natureza desapegada e mercurial da raça e ao seu desejo de vingança contra aqueles que erraram com eles. Atraente, manipuladora e temperamental, Calistria é uma deusa enganadora que está sempre manobrando para conseguir uma posição mais vantajosa.

GROETUS

Deus do Fim dos Tempos

CN deus de lugares vazios, do oblívio e das ruínas

Um deus apocalíptico de origens desconhecidas, Groetus é a lua distante e malévola parecendo um crânio que paira sobre o Ossário de Pharasma – um observador desapaixonado que espera pacientemente pelo fim de todas as coisas. Groetus não tem fé organizada.

LAMASHTU

Mãe dos Monstros

CM deusa da loucura, dos monstros e dos pesadelos

A mais poderosa de todos os lordes demônios do Abismo, Lamashtu clama domínio sobre todos os monstros não inteligentes, e seus pesadelos invadem a paz do sono. Seu objetivo é corromper mortais e distorcer o universo em sua própria ninhada disforme.

LISSALA

Herdeira dos Sete

OM deusa do dever, do destino, da obediência e da recompensa pelo serviço

Uma divindade antiga venerada nas nações de Azlant e Thassilon no antigo Golarion, Lissala agora serve como a deusa patrona do Império Estelar Azlanti. Ela é precisa, rígida e intolerante com desobediência, mas recompensa os governantes e seus súditos que seguem seus ensinamentos rígidos.

DEUSES EXTERNOS

Nyarlathotep é o mais infame dos Deuses Externos, mas ele está longe de ser a única destas entidades alienígenas incompreensíveis cuja influência alcança os Mundos do Pacto. O Sultão Daemon Azathoth (CN) é o Deus Externo da entropia, loucura e destruição inconsciente. É uma massa primordial de poder puro e devastação descontrolada que fica no centro do universo. O assim chamado "deus cego idiota" não está ciente de seus próprios adoradores e seus movimentos inconscientes podem devastar planetas inteiros. Shub-Niggurath (CM) é uma deusa da fertilidade monstruosa que gerou milhares de jovens aberrantes. Chamada de Cabra Negra dos Bosques ela é a Deusa Externa da fertilidade, florestas e monstros, e seu culto está espalhado em mundos fecundos cobertos de florestas, selvas ou pântanos. Yog-Sothoth (CN) é o Deus Externo dos portais, espaço e tempo e mora na Tapeçaria Negra, mas seus seguidores mais fervorosos alegam que ele é a própria Tapeçaria Negra. Conhecido como a Chave e o Portal, Yog-Sothoth é consubstancial com todo o espaço e tempo, e seus cultistas acreditam que ele está lentamente preparando uma variedade de mundos do universo para uma nova era de horror pressagiada pelo despertar dos Grandes Antigos, seres divinos antigos que servem aos Deuses Externos.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

AMEAÇAS

A galáxia é um lugar perigoso. Mesmo dentro dos Mundos do Pacto, ameaças espreitam em cada corredor e com oportunidades ilimitadas vêm riscos ilimitados. Embora toda religião, facção e corporação seja uma ameaça para alguém, a seção a seguir detalha seis das ameaças mais notórias no sistema – inimigos poderosos capazes de destruir ou escravizar os Mundos do Pacto como um todo. Do Enxame parecido com gafanhotos ao tirânico Império Estelar Azlanti, estas são entidades que podem fazer até os mais amargos inimigos unirem forças em defesa mútua.

AMEAÇAS MENORES

As páginas a seguir focam em ameaças ao sistema inteiro, mas heróis nem sempre precisam de um apocalipse iminente para catapultá-los à grandeza. Abaixo está uma seleção de ameaças localizadas, todas capazes de causar destruição se indivíduos notáveis não interferirem.

Experimentos Falhos

O universo está cheio de experiências estranhas com consequências ainda mais estranhas. O planeta Lothun inteiro, por exemplo, mostra um antigo projeto de terraformação que deu errado e o mundo de gravidade selvagem conhecido como Orikolai supostamente foi criado para estudos astrofísicos e ecológicos. Entretanto, alguns desses experimentos tiveram resultados muitos piores, trazendo destruição e morte para quem os investiga. Estes empreendimentos falhos podem ser segredos obscuros de organizações poderosas ou podem flutuar ameaçadoramente no espaço em naves de pesquisa e bases estelares, esperando que seus caminhos cruzem com um sistema habitado. Um exemplo desses é um agrupamento de naves científicas vercitas há muito perdidas na Deriva, que reapareceram nas desolações congeladas além de Aucturno e que agora também estão puxando outras naves da Deriva, desabilitando seus motores. Como e porquê estão fazendo isso ainda não foi descoberto, mas embora as naves capturadas tenham emitido alguns pedidos de ajuda, até agora ninguém foi capaz de estabelecer contato com a tripulação – se de fato estiverem vivos.

Guerra Corporativa

Nas fronteiras sem lei do espaço, pode ser tentador dar um jeito permanente em sua competição. Por mais que os Comissários trabalhem para prevenir isso no espaço dos Mundos do Pacto, rivalidades profissionais regularmente viram conflitos armados e a maioria das corporações depende pesadamente de mercenários e contratos de segurança para suplementar suas próprias forças. Recentemente, surgiram rumores de naves de guerra ATecna lançando um massivo ataque em uma colônia Wallachi-Ulunat ilegal na Vastidão, embora nenhum sobrevivente tenha sido encontrado para corroborar a história.

Planetas em Guerra

Embora o Pacto de Absalom tenha colocado um fim na guerra interplanetária entre os planetas de seu sistema natal, nem todos os sistemas habitados são tão sortudos. Alguns exploradores nas profundezas da Vastidão se veem subitamente no meio de guerras gigantescas entre planetas ou sistemas solares vizinhos, conscritos na luta ou procurados por refugiados em busca de ajuda. Graças aos poderes da *Pedra-Estelar*, refugiados fugindo de conflitos em outros sistemas chegam regularmente perto da Estação Absalom, mesmo que não tenham qualquer conhecimento da existência da estação. O mais recente destes foi o Edanra-Mei, um grupo de criaturas parecidas com salamandras incrivelmente altas e de pele azul que chegaram em três naves piramidais e que se recusaram a falar com qualquer um exceto os anacites, androides e qualquer outra raça obviamente artificial. Os refugiados dizem que seu planeta natal era anteriormente chamado Edanra, que eles alegam estar prestes a ser destruído por inimigos próximos de um lugar que eles chamam de Fortaleza. Eles também alegam ter tecnomagia incrível em seu planeta, que estão dispostos a compartilhar se os Mundos do Pacto os ajudarem a defendê-lo. Embora o Conselho do Pacto ainda não tenha tomado nenhuma decisão oficial, muitas corporações e governos planetários silenciosamente começaram a contratar aventureiros para investigar a situação e a veracidade das alegações dos recém-chegados.

Piratas do Espaço

Embora alguns sistemas de governo interestelares possam tentar policiar a galáxia, o espaço ainda é um lugar imenso com muitos cantos profundos nos quais contrabandistas, ladrões e outros mal intencionados podem se esconder. Incontáveis piratas assombram as rotas espaciais e nos últimos meses um novo grupo sem ligações com os Capitães Livres se tornou notícia nos Mundos do Pacto. Estes piratas androides notavelmente eficientes, com seus rostos substituídos por assustadoras placas de metal vermelhas combinando com os cascos de suas naves, atacam naves mercantes e outras naves com cargas valiosas se movendo entre os Mundos do Pacto e o Veskarium. Chamado de Tripulação Carmesim pela mídia, estes piratas normalmente roubam coisas fáceis de vender, mas sempre interrogam membros da tripulação capturada perguntando se sabem sobre algo chamado "a Matriz Borboleta". O que isto pode ser e porque os piratas querem informações sobre isso continua um mistério mas autoridades tanto nos Mundos do Pacto quanto no Veskarium têm procurando silenciosamente meios de trazer os piratas à justiça. Rumores colocam o quartel general dos piratas em um dos muitos assentamentos nos anéis de Prelúria, mas também sugerem que pode estar oculto por uma quase invisibilidade.

Sequestradores

Um surto de sequestros de alto escalão tem surgido nos Mundos do Pacto, tendo como alvos qualquer um de estrelas de RV a executivos de corporações e até mesmo membros do Conselho do Pacto. Estranhamente, os sequestradores demandam ser pagos exclusivamente em artefatos mágicos raros e pontuam suas notas de resgate removendo os implantes tecnológicos de suas vítimas e os enviando para a mídia.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CONSÓRCIO ÁSPIDE
Megacorporação Criminosa

Os Mundos do Pacto estão cheios de mercadores e corporações interplanetárias, mas nenhuma como o Consórcio Áspide. O Consórcio traça sua história até Golarion e, com a Lacuna e a revelação da viagem de Deriva, a companhia rapidamente se mobilizou para tirar vantagem do caos, através de negócios legítimos e oportunismo no mercado negro. Na teoria, a grande riqueza do Consórcio vem primariamente de exploradores comissionados para encontrar e clamar recursos distantes e então explorar e vender estes ativos. O fato disso também criar uma desculpa conveniente para tudo, de pirataria com bandeiras falsas à escravização de mundos inteiros em regiões deliberadamente não mapeadas da Vastidão, é algo que poucos ousam dizer publicamente. Com cada nova descoberta e conflito, agentes Áspide estão sempre prontos para levar alguma vantagem, tais como fornecer armas para os Mundos do Pacto nas primeiras batalhas contra o Veskarium e então secretamente vender armas para os dois lados assim que estava claro que os poderes estavam empatados.

Dados os negócios claramente amorais e os rumores perpétuos e não confirmados de sua vasta rede criminosa, alguns podem ficar surpresos de que o Consórcio continue a operar na esfera pública. Isto se deve a subornos bem aplicados e à restrição de suas atividades mais ilegais a fora dos Mundos do Pacto, mas também à sua condição única quase nacional. Quando o Enxame atacou pela primeira vez, o Consórcio Áspide utilizou suas conexões dentro dos Mundos do Pacto e do Veskarium para mediar a aliança interestelar que acabou repelindo os invasores, assim como doando armas, recursos e auxílio para mundos sitiados. Uma vez que a ameaça passou, o governo dos Mundos do Pacto utilizou esta generosidade para justificar medidas sem precedentes – e nunca replicadas – garantindo ao Consórcio Áspide uma condição próxima a um Mundo do Pacto. Embora não possa votar, o Consórcio é reconhecido como uma entidade autogovernante, suas propriedades em vários mundos são vistas como embaixadas e seus agentes possuem imunidade diplomática na jurisdição de outros mundos, tornando extremamente difícil para qualquer um investigar seus esquemas. Dentro dos Mundos do Pacto, o Consórcio trabalha para manter a boa vontade dos oficiais eleitos, desaprovando severamente e se desculpando por quaisquer agentes pegos em negócios escusos mas, fora do sistema, o Consórcio opera como um império criminal – exterminando raças inconvenientes, extorquindo colonos e manufaturando androides como escravos – fazendo tudo para aumentar seus resultados.

CULTO DO DEVORADOR
Herdeiros do Desfazedor

O espaço profundo fornece cobertura para muitos criminosos e exilados, de piratas mercenários a invocadores de demônios e mutantes enlouquecidos por reatores desprotegidos. No entanto, o pior destes provavelmente é o horror singular do culto do Devorador.

Mundos civilizados frequentemente se perguntam por quê os cultistas do Devorador se incomodam em adorar um deus da destruição quando este não lhes oferece nada em troca. Entretanto, o que eles não entendem é que nada é exatamente o que os cultistas desejam. A destruição do Devorador promete não apenas um fim, mas uma destruição completa de tudo o que é. Ele pode consumir não apenas o futuro, mas o passado; não apenas o Plano Material, mas toda a existência. Ao avançar sua causa, o sofrimento causado pode literalmente desfazer tragédias do passado, fazendo com que suas perdas nunca acontecessem. Ao remover o pós-vida, o culpado pode evitar o julgamento. Embora sacerdotes de diferentes seitas discordem se esta existência seria substituída por uma nova mais ao gosto do Devorador, sua premissa subjacente é que a existência atual apodreceu e deve ser completamente apagada.

Embora o público pense que os cultistas do Devorador sejam canibais sádicos, furiosos com armaduras cheias de tripas que saqueiam naves pela alegria da matança, esta é apenas uma faceta da fé. Tais tropas de choque são chamadas de "quebra muros" – bárbaros guiados por drogas sagradas para matar e destruir, não para seu próprio prazer, mas para quebrar os espíritos das civilizações. Complementando estes há "os ocultos", sociopatas devotos que se deslocam indetectados entre outras sociedades, reunindo informações, recrutando e plantando sementes de entropia. Sacerdotes e líderes podem ser de qualquer coro (como as duas tradições são conhecidas) e diferentes congregações colocam ênfases diferentes nestas duas táticas. Acima destes, no entanto, estão os raros "atrocitas" – indivíduos que se libertaram do Ciclo das Almas para causar destruição em uma escala grande o suficiente para atrair a atenção do Devorador. Embora os cultos individuais possam ser frágeis, lutando uns contra os outros, assim como vítimas em suas naves de guerra marcadas e distorcidas, todos se curvam imediatamente à vontade de um atrocita, em cujas órbitas vazias e auréola tempestuosa eles podem encontrar sua vitória final.

DOMÍNIO DO OBSCURO
Predadores da Escuridão Infinita

Nos vastos espaços entre as estrelas, que alguns filósofos chamam de Tapeçaria Negra, existe uma coalizão de seres obscenamente poderosos e aberrantes conhecidos como Domínio do Obscuro. Intergaláctico, acredita-se que o Domínio controle inúmeros mundos em múltiplas galáxias, mas não é um império no sentido de que a maioria das espécies sencientes entenderia. Os planetas que caem sob a autoridade do Domínio são menos colônias do que instalações de produção e todas as criaturas vivas são apenas objetos de experimentos estranhos.

Os chamados "líderes" do Domínio desafiam a explicação, além de serem entidades colossais e malignas de intelecto insondável e ambição inescrutável. Estes mestres são conhecidos apenas por traduções estranhas como Infinidade-Cessa-Agora, O-Cinco-Que-Fala-Como-Um e Os-Sussurros-do-Vazio-Têm-Olhos. Alguns estudiosos postulam que o Domínio segue as ordens e os caprichos da própria Tapeçaria Negra.

Uma grande variedade de criaturas bizarras serve o Domínio do Obscuro. Além disso, as infames naves vivas do Domínio – amálgamas perturbadoras de componentes biológicos e inorgânicos com a expectativa de vida medida em séculos – são pilotadas por uma espécie chamada mentenave, geneticamente modificada nas fazendas de carne do Domínio para se fundirem física e mentalmente com suas naves.

Todas estas criaturas veem a vida humanoide como inerentemente inferior, apropriada apenas para observação, experimentação e manipulação genética – ou pior, simplesmente como material biológico bruto para criar espécies e tecnologia de servos. O Domínio do Obscuro também está envolvido em conflito com os cultos dos Deuses Externos, mais notavelmente sobre o estranho mundo de Aucturno, embora a natureza exata desta inimizade seja desconhecida. Os objetivos finais do Domínio do Obscuro continuam sendo um terrível mistério, com apenas sugestões de suas intenções – sussurra-se que seja o extermínio da vida senciente em todo o universo ou sua substituição por algo de outra realidade.

O ENXAME
Gafanhotos Interestelares

Existem raças que vivem em equilíbrio com seu ecossistema e existem aquelas que o consomem, devorando tudo em um expansão sem sentido. Tal é o caso do Enxame.

Originalmente chamado de kucharn, a raça agora chamada de Enxame evoluiu como uma série de colmeias, cada colônia era uma consciência coletiva em que os componentes individuais semelhantes a insetos agiam como zangões, sem vontade própria. Predadores eficientes e vorazes, cada um adorando sua própria divindade patrona, as colmeias competiam constantemente umas com as outras, até que uma aprendeu o truque de incluir a inteligência de outra colônia na sua. Este novo coletivo rapidamente sobrepujou os outros e em pouco tempo acabou com seu planeta natal em sua fome reflexiva. Este poderia ter sido o fim do Enxame, se não tivesse começado a entender os princípios do voo espacial. Se dividindo em partes componentes, elevando-se acima de sua fome voraz para distorcer seu próprio genoma, criou naves de guerra biológicas capazes de transportá-los pelas estrelas, descendo em mundo após mundo para devorar, destruir e absorver.

Os milhões de unidades individuais do Enxame continuam divididos em subcolônias com um certo grau de autonomia mas, como os próprios zangões, suas decisões são mais parecidas com reflexos programados complexos do que com pensamentos verdadeiros, constantemente anulados pelas diretrizes da identidade mestra. Mesmo sendo capazes de operar de forma independente quando enviados para missões de reconhecimento, indivíduos e subcolônias inteiras são integrados na mente coletiva quando retornam para o alcance telepático da colmeia. A consciência global do Enxame – embora capaz de um processamento de dados quase inimaginável, saltos de indução e até mesmo a capacidade de modificar lentamente sua própria biologia para criar armas poderosas – permanece fundamentalmente irracional devido ao um impulso esmagador e instintivo de expandir e devorar cegamente. Tentativas de negociar com o Enxame sempre falham e apenas uma força massiva pode impedir que ele desça em um mundo e despoje-o de seu material biológico antes de seguir em frente. Na opinião dele, todos os outros organismos no universo representam uma ameaça e todas as ameaças devem ser destruídas.

Estranho, então, que uma mutação isolada levasse uma subcolônia a se separar e fugir de seu pai-faminto, tornando-se os pacíficos shirrens. Embora todas as raças temam com razão a chegada do Enxame em seu espaço, shirrens acham a ideia de serem incorporados novamente na mente da colmeia do Enxame ainda pior do que a perspectiva de aniquilação.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

IMPÉRIO ESTELAR AZLANTI

Império Estelar Expansionista

Há quase 50 anos, uma nave batedora Starfinder aventurou-se além da Nebulosa de Hidra, profundamente na extensão inexplorada da Vastidão. Com a chegada, os Starfinders anunciaram a descoberta de um sistema estelar com planetas habitados não apenas por alienígenas desconhecidos, mas também por humanos – uma sociedade aparentemente não originária dos Mundos do Pacto. Também relataram a existência de várias naves espaciais de projeto desconhecido e a intenção da batedora de estabelecer comunicação. A nave Starfinder não fez outras transmissões.

Este foi o primeiro contato dos Mundos do Pacto com o Império Estelar Azlanti, uma vasta união de diversas raças, mundos e sistemas estelares sob o domínio dos humanos que deixaram Golarion milênios antes da Lacuna. O Império Estelar Azlanti procura trazer todos os mundos habitados sob sua hegemonia, explorando seus conhecimentos, mão-de-obra e recursos para o bem do império. Sua filosofia de condução afirma que humanos – especificamente azlanti de sangue puro – são a espécie mais perfeita e que seu destino é conquistar a galáxia e dominar todas as espécies menores. Espera-se que a frota de naves espaciais do Império Estelar rivalizem com as armadas dos Mundos do Pacto e do Veskarium combinadas e suas legiões de soldados eônicos aprimorados por gemas conquistam implacavelmente novos territórios e eliminam a dissidência.

Desde essa reunião, encontros entre os Mundos do Pacto e o Império Estelar têm sido poucos, mas sempre hostis. Nenhuma nave relatando o contato direto com as forças do Império Estelar sobreviveu ao encontro, pelo menos em fontes oficialmente registradas e até agora apenas os contornos mais leves de sua sociedade foram vistos ao espiar suas transmissões. Duas delegações diplomáticas enviadas pelo governo dos Mundos do Pacto foram firmemente rejeitadas: a primeira desapareceu sem deixar rastro, assumindo-se que seus membros foram capturados ou mortos; a segunda foi claramente destruída assim que saiu da Deriva no território azlanti. O mundo colônia de Najin-Korozayas do Veskarium, estabelecido apenas uma década antes do primeiro contato com o Império Estelar foi obliterado em um ataque azlanti pouco depois, toda a população abatida ou escravizada e seus recursos saqueados. Desde então, tanto os Mundos do Pacto quanto o Veskarium mantiveram distância dos sistemas que acredita-se estar no território azlanti, impedindo que exploradores ou colonos entrem, e os Comissários observam atentamente a região, para que as forças azlanti não se voltem contra os Mundos do Pacto.

OS OCULTOS

Infiltradores Insidiosos

Conforme os habitantes dos Mundos do Pacto dão seus primeiros passos em um universo desconhecido, cresce o medo de novas ameaças militares que lembrem os horrores passados nas invasões dos vesk e do Enxame. Mas, mesmo com a atenção se voltando para "fora", aqueles capazes de distinguir as coisas compreendem que o maior perigo não está em legiões distantes em estrelas não descobertas, mas nas malévolas civilizações alienígenas se espreitando entre nós. Refugiados etéreos sem forma definida de ciclos de pós-vida corrompidos, zangões de mães de ninhada interdimensionais, manipuladores de comércio interestelar vestindo peles convincentes – suas formas são tão numerosas quanto os paranoicos que as veem em cada reunião de pessoas suspeitas ou no centro de cada intriga interestelar. E o povo dos Mundos do Pacto tem razão em se alarmar. Agentes invisíveis – literal ou metaforicamente – realmente se esforçam para se infiltrar no alto escalão de quase todas as organizações políticas significativas no sistema.

Embora o cidadão comum da Estação Absalom ou Akiton descarte cinicamente rumores de conspirações de metamorfos e os conglomerados de mídia interplanetária minimizem a ameaça como teorias de conspiração xenófobas, aqueles que conseguem distinguir as coisas apontam para vários fatos indiscutíveis: o Lorde Conselheiro Shabras Kluss de Faxxan, a lendária Cidade Precipício nos Planaltos do Crepúsculo de Verces, *revelou-se* um reptoide de pele verde após abrir o famoso Cofre Mineral da cidade para os piratas shadari. Uma descompressão devastadora da Plataforma de Ciência Zeffrac sobre a lua Nchak de Liavara *impediu* que seu Conselho Sábio – ou melhor, os fungos parasitas que controlam seus corpos – derrubasse sua cidade-satélite na lua. Os sobreviventes em cápsulas de escape de três tragédias diferentes nas linhas espaciais VisTour ao longo de quatro décadas (*Gossamer*, *Ostog* e *Sonhestelar II*) relataram alienígenas cinzentos misteriosos com cabeças grandes se manifestando momentos antes dos desastres – descrições que coincidem com criaturas que estavam presentes em eventos auspiciosos nos Mundos do Pacto que remontam até antes da Lacuna. Com tantos infiltrados confirmados como parte do registro oficial – como são, dados os caprichos da história e o aperto da censura na mídia – não é de se admirar que os nativistas do Pacto mais atentos extrapolem estas ameaças para acusar embaixadores estrangeiros, Comissários de alta patente e até mesmo membros do próprio Conselho do Pacto como testas de ferro de de mestres invisíveis ou talvez como os próprios mestres em si.

LEGADO PATHFINDER

13

CONVERSÃO DO LEGADO

O universo de Starfinder ocorre em uma época muito distante daquela de Golarion e do cenário do Pathfinder RPG, mas isso não significa que você tenha que deixar todos esses livros de Pathfinder para trás. Em muitos casos, as regras da 1ª edição do Pathfinder podem ser utilizadas em uma campanha de Starfinder RPG com alguns ajustes, mas algumas habilidades e características de classe exigem mais esforço. As páginas a seguir apresentam detalhes sobre como converter monstros do Pathfinder RPG 1ª edição para as regras do Starfinder, diretrizes sobre como as classes legado podem se encaixar no Starfinder e especificidades para jogar com as principais raças de Golarion no Starfinder.

Tenha em mente que estas conversões às vezes exigem bastante trabalho e nem sempre resultarão em textos de regras perfeitas. Por isto, a maior parte deste capítulo é direcionada aos Mestres de Jogo, que devem ter muito cuidado com as conversões que permitem em seus jogos. A conversão completa de todas as raças básicas do Pathfinder RPG 1ª edição (a partir da página 506) pode ser utilizada como escrita, desde que o MJ ainda tenha essas raças em seu cenário.

CONVERSÃO GERAL

Alguns tipos de regras aparecem nas estatísticas de monstros e nas classes de personagens jogadores, e podem ser convertidas da mesma forma.

Ações

O Starfinder tem um conjunto de ações diferente do Pathfinder RPG. Se as regras para um tipo de ação já forem fornecidas no Starfinder, utilize as novas regras. Outras habilidades requerem os seguintes ajustes.

- **Ações Livres:** A maioria das habilidades que requerem uma ação livre no Pathfinder RPG requer uma ação rápida no Starfinder. Para qualquer ação do Pathfinder que precise ser usada um número ilimitado de vezes no Starfinder, trate-a como uma ação livre.
- **Ação de Rodada Completa:** As ações de rodada completa mudam para ações completas.
- **Ação Imediata:** As ações imediatas no Pathfinder RPG usadas por um personagem quando não é o turno dele usam a reação desse personagem no Starfinder e aquelas usadas no turno desse personagem usam sua ação rápida. Se um personagem usa uma habilidade como ação rápida, ele não pode usar sua reação para a mesma habilidade novamente até o início de seu próximo turno e vice-versa.

Ataques de Toque

Como a CA de toque não é utilizada no Starfinder, qualquer ataque de toque deve atingir a CAE em vez disso.

Nomes de Perícias

As perícias do Pathfinder RPG que têm os mesmos nomes que as perícias do Starfinder não precisam ser convertidas (embora você deva utilizar as regras do Starfinder para essas perícias). Para converter uma perícia que não é encontrada no Starfinder, substitua as menções dessa perícia de Pathfinder RPG pela perícia do Starfinder indicada na coluna direita da tabela abaixo. Se a entrada tiver um traço, você pode simplesmente assumir que os PJs foram bem-sucedidos em todos os testes de perícia desse tipo.

PERÍCIA NO PATHFINDER RPG	PERÍCIA NO STARFINDER
Acrobacia	Acrobatismo
Adestrar Animais	Sobrevivência
Apresentação	Profissão do tipo apropriado
Arte da Fuga	Acrobatismo
Artes Mágicas	Misticismo
Avaliação	–
Blefar	Blefe
Cavalgar	Sobrevivência
Cura	Medicina
Conhecimento (arcano)	Misticismo
Conhecimento (engenharia)	Engenharia
Conhecimento (exploração)	Ciências Naturais
Conhecimento (geografia)	Ciências Naturais
Conhecimento (história)	Cultura
Conhecimento (local)	Cultura
Conhecimento (natureza)	Ciências Biológicas
Conhecimento (nobreza)	Cultura
Conhecimento (planos)	Misticismo
Conhecimento (religião)	Misticismo
Escalar	Atletismo
Linguística	Cultura
Natação	Atletismo
Operar Mecanismo	Engenharia
Ofícios	Engenharia, Misticismo ou Profissão do tipo apropriado
Usar Instrumento Mágico	–
Voo	Acrobatismo

Tipos de Bônus

É importante notar que o Starfinder não utiliza determinados tipos de bônus. Se uma habilidade ou efeito conceder um dos bônus listados abaixo, você precisará converter esse tipo de bônus. (Lembre-se que os bônus do mesmo tipo ainda não se acumulam.) Na maioria dos casos, estas mudanças são bastante diretas e não causarão problemas, mas você deve se esforçar para manter raros os bônus que aumentam CA. Veja as páginas 266 e 267 para obter mais informações sobre tipos de bônus.

BÔNUS DO PATHFINDER RPG	BÔNUS DO STARFINDER
Alquímico	Melhoria
Competência	Intuição
Deflexão	Melhoria
Escudo	Melhoria
Esquiva	Intuição
Profano	Divino
Resistência	Melhoria
Sagrado	Divino

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

CONVERSÃO DE MONSTROS

Na maioria das vezes, os monstros do Pathfinder RPG podem ser utilizados em um jogo de Starfinder com poucas mudanças. As regras detalhadas para criação de monstros e PdMs do zero serão apresentadas em *Starfinder Arquivo Alienígena* utilizando um sistema de limiares similares aos encontrados em *Pathfinder RPG Pathfinder Unchained*, que permite que mesmo Mestres de Jogo novatos possam criar criaturas interessantes e equilibradas, fazendo poucas decisões importantes.

MJs que quiserem utilizar os monstros do Pathfinder RPG devem levar em conta que, embora um monstro legado convertido utilizando estas diretrizes possa ser utilizado em um jogo de Starfinder, ele não será tão polido quanto um monstro criado especificamente para o Starfinder. As diretrizes abaixo são apresentadas na ordem do bloco de estatísticas de uma criatura de Pathfinder.

Tipo e Subtipo

A maioria dos monstros convertidos do Pathfinder RPG podem reter seus tipos e subtipos listados. No entanto, se estiver convertendo um constructo, lembre-se de que, em Starfinder, todos os constructos possuem o subtipo mágico ou tecnológico. Escolha o mais apropriado para o constructo que você estiver convertendo. Por exemplo, golens são constructos mágicos, enquanto robôs são constructos tecnológicos. Os constructos não são imunes a magias, aflições e outros efeitos que especificam que afetam ou têm constructos como alvos.

Sentidos

Sentidos como sentir vida e faro são apresentados de forma ligeiramente diferente em Starfinder, embora funcionem essencialmente da mesma maneira. Os vários tipos de sentidos dados aos monstros do Pathfinder RPG podem ser utilizados em Starfinder exatamente como estão escritos, mas verifique a página 260 para mais sobre sentidos.

Classe de Armadura

O Starfinder não utiliza os conceitos de CA desprevenido e de toque; em vez disso, separa a CA de um personagem em duas categorias: Classe de Armadura de Energia (ou CAE) e Classe de Armadura Cinética (ou CAC). As armas que causam dano de energia (como uma pistola laser) miram a CAE, enquanto as armas que causam dano físico (como uma espada longa) miram a CAC. Ao converter um monstro do Pathfinder RPG para o Starfinder, trate sua CA normal como sua CAC (se o monstro funcionar em uma função de combate como definido na página 323 do *Pathfinder RPG Bestiário*, adicione 1 à sua CAC) e subtraia 1 de sua CA normal para obter sua CAE. Você pode ignorar a CA desprevenido, porque em Starfinder, desprevenido é simplesmente uma condição que aplica uma penalidade –2 tanto à CAE quanto à CAC, independentemente do bônus de Destreza do monstro afetado.

Pontos de Vida, Pontos de Estamina e Pontos de Determinação

Aumente os Pontos de Vida de um monstro convertido em 25%. Quaisquer habilidades do monstro que exijam que você saiba os Dados de Vida do alvo funcionam utilizando o nível ou o ND do alvo em vez dos DV. Diferentemente de um personagem jogador, no entanto, um monstro não possui Pontos de Estamina e só precisará ter Pontos de Determinação se você lhe der uma nova habilidade (ou característica de classe) que os use. Se fizer isto, um monstro deve ter Pontos de Determinação igual a 3 + um quinto de seu ND (arredondado para baixo).

Ataques

Você pode decidir dar a um monstro convertido uma espada de plasma, uma pistola laser ou outra arma do Starfinder (veja Equipamento e Tesouro a partir da página 502). Se fizer isto, você precisa fazer outras duas coisas. Primeiro, ignore quaisquer ataques iterativos que o monstro possa ter devido a um bônus base de ataque alto. Em vez disso, ele pode atacar uma vez com a nova arma com seu maior bônus de ataque ou atacar duas vezes usando uma ação de ataque total (com –4 de penalidade em seu maior bônus de ataque em cada ataque). Segundo, adicione o ND do monstro ao dano causado pela arma (além do bônus de Força do monstro para ataques corpo a corpo) para representar a especialização em arma.

Alternativamente, você pode utilizar o ataque completo de um monstro do Pathfinder RPG como listado sem fazer qualquer conversão, resultando em um número maior de ataques onde cada um causa menos dano. Isto funciona como a habilidade ataques múltiplos que alguns monstros têm em Starfinder, independentemente de os ataques serem feitos com armas naturais ou manufaturadas. O monstro ainda pode realizar um ataque total do Starfinder (dois ataques com seu maior bônus de ataque com –4 de penalidade em cada ataque). Um monstro convertido que realiza um ataque total de Starfinder não pode se mover com um passo cauteloso no mesmo turno.

Por exemplo, uma harpia (*Pathfinder RPG Bestiário* 179) tem uma seção de ataque que diz, "**Corpo a Corpo** Maça-estrela +8/+3 (1d8+1), 2 garras +3 (1d6)." A harpia poderia atacar normalmente e realizar dois ataques com a maça-estrela (um com +8 e outro +3) mais dois ataques de garras (cada um com +3). Neste caso, seus ataques bem-sucedidos causariam o dano listado em seu bloco de estatísticas de Pathfinder. Alternativamente, a harpia poderia realizar um ataque com a maça-estrela (com +8) ou dois ataques da maça-estrela com +4 cada. Neste caso, cada ataque bem sucedido causaria 1d8+5 de dano.

Ataques Individuais: Monstros no Starfinder frequentemente são mais precisos do que os monstros do Pathfinder RPG por conta de como os ataques funcionam em Starfinder; para os monstros legado, a precisão maior de seu primeiro ataque em um ataque total muitas vezes compensa isso. Se tiver um monstro convertido que raramente é capaz de realizar um ataque total, você pode lhe conceder um bônus em suas jogadas de ataque ao realizar um único ataque, geralmente +3 ou +4.

Acertos Críticos: Um monstro convertido causa dano crítico automático quando rola um 20 natural em seu ataque, sem uma jogada de confirmação. No entanto, se a arma ou ataque de um monstro tiver uma margem de crítico expandida, ele deve rolar para confirmar o crítico em qualquer resultado desse intervalo que não for um 20. Por exemplo, se uma marilith rolasse um 20 em seu ataque com a espada longa (2d6+8/17–20), ela atingiria um acerto crítico automaticamente e causaria dano dobrado. Se rolasse um 17, 18 ou 19, deveria acertar uma jogada de confirmação para causar dano crítico. Os multiplicadores de críticos (como uma arma que causa dano x3 em um acerto crítico) ainda multiplicam o dano pelo valor indicado.

Magias e Habilidades Similares a Magia

Se um monstro do Pathfinder RPG pode conjurar um magia ou usar uma habilidade similar a magia com o mesmo nome de uma

magia de Starfinder, utilize as regras para a magia do Starfinder. Caso contrário, utilize a magia do Pathfinder RPG como escrito. No entanto, se quiser que seu monstro convertido pareça mais Starfinder, você pode substituir estas magias por magias semelhantes do Starfinder. Por exemplo, você pode utilizar *destruição explosiva* em vez de *bola de fogo*. Note que isso exige mais tempo e esforço.

Atributos

Monstros de Starfinder não têm valores de atributo como personagens jogadores; seus atributos são descritos em termos de modificadores de atributos. Ao converter um monstro, você não precisa expressar seus atributos como os modificadores associados, a menos que uma regra do Starfinder se refira diretamente aos modificadores de atributo.

Bônus e Defesa de Manobra de Combate

O Starfinder não emprega bônus de manobra de combate ou Defesa contra Manobra de Combate, portanto, você pode simplesmente ignorá-los ao converter um monstro do Pathfinder RPG e utilizar as regras do Starfinder para desarmar, encontrar e outras manobras de combate. Se um monstro tiver um talento de manobra de combate (como Desarmar Aprimorado) ou uma habilidade especial relacionada a uma manobra de combate (como atracar), utilize a versão Starfinder desse talento ou aplique qualquer bônus que ele forneça diretamente ao tipo apropriado de ataque. As imunidades contra manobras de combate (como "não podem ser derrubadas") ainda se aplicam e os bônus contra manobras de combate específicas simplesmente se aplicam à CA em vez da DMC.

Talentos

Se um monstro do Pathfinder RPG tiver um talento que tenha o mesmo nome que um talento ou habilidade especial de monstro encontrada no Starfinder, utilize as regras do Starfinder sempre que possível. Caso contrário, utilize as regras para o talento do Pathfinder RPG, ajustando-as conforme necessário. Por exemplo, um talento que permite ao monstro fazer algo como resposta à ação de um inimigo deve custar uma reação.

Perícias

Ao converter as perícias do Pathfinder RPG conforme observado na página 500, se um monstro tiver várias perícias que se tornem a mesma perícia, utilize o bônus mais alto dessas perícias. Se um monstro tiver um bônus especialmente alto (como um bônus de Escalar muito alto devido a uma velocidade de escalada), você pode querer utilizar um modificador condicional. Por exemplo, uma criatura do Pathfinder com Escalar +14, Natação +6 e um bônus racial de +8 em Escalada teria Atletismo +6 (+14 quando escalando). Abaixo são apresentadas considerações específicas para perícias específicas.

- **Acrobacia:** Mova qualquer modificador circunstancial ao saltar para a perícia Atletismo e, possivelmente, ajuste o Atletismo da criatura se ela supostamente saltar bem mas não tiver as perícias Escalar ou Natação.
- **Linguística:** O monstro retém a mesma quantidade de idiomas, mesmo que a perícia seja removida.
- **Usar Instrumento Mágico:** Permita que o monstro utilize quaisquer itens mágicos que possua sem a necessidade de testes.

Idiomas

Muitos idiomas encontrados no Pathfinder RPG podem ser encontrados no Starfinder, com exceção da maioria dos dialetos regionais específicos de Golarion. No entanto, com uma infinidade de culturas alienígenas, o Starfinder apresenta uma grande quantidade de idiomas novos. Ao converter um monstro, você provavelmente não precisará se preocupar demais com os idiomas que ele pode falar mas, se faria sentido ele saber um idioma alienígena apropriado, sinta-se à vontade para mudar ou aumentar seu vocabulário!

Equipamento e Tesouro

A maioria dos monstros humanoides no Pathfinder RPG empunham armas e vestem armaduras que são apropriadas para o cenário de fantasia desse jogo e boa parte deles é mágica. Embora isto possa se encaixar em certas aventuras de Starfinder (como viajar a um planeta onde a tecnologia não avançou muito ou a um planeta que simplesmente se beneficia de uma alta concentração de magia), você pode considerar dar a um monstro convertido alguns aparatos e armas futuristas legais. Basta lembrar-se de utilizar itens de um nível próximo ao ND do monstro!

O tipo de tesouro que os PJs recebem após derrotar um monstro convertido deve ser proporcional às diretrizes apresentadas na página 391. Contudo, qualquer tesouro que conceda um bônus em jogadas de ataque ou CA (como os itens mágicos utilizados por um monstro) não deve ser parte desse tesouro. Você precisará converter tais itens em itens mágicos similares aos do Capítulo 7 antes dos PJs os obterem.

Habilidades Especiais

A maioria das habilidades especiais de monstros convertidos do Pathfinder RPG pode ser utilizada como escrito, embora algumas precisem de alguns ajustes.

- **Habilidades que Emulam Magias:** Uma habilidade que funciona como uma magia do Pathfinder RPG pode utilizar as regras dessa magia, a menos que haja uma magia com o mesmo nome no Starfinder.
- **Aflições:** Doenças, maldições e venenos funcionam de forma diferente no Starfinder em relação ao Pathfinder RPG. Utilize a versão Starfinder se ela for apresentada nos exemplos de aflição a partir da página 417 (mantendo a CD da jogada de resistência listada no monstro convertido). Caso contrário, você pode simular a aflição com a progressão apropriada. Por exemplo, se a aflição for um veneno que causa dano de Destreza, utilize a progressão de um veneno de Destreza, mas adicione quaisquer efeitos especiais que a aflição convertida causar.

CONVERSÃO DE PERSONAGENS

Embora as classes básicas do Starfinder possam simular uma grande variedade de conceitos de personagem de fantasia científica, jogadores sempre pensarão em ideias que podem ser um pouco mais difíceis de modelar. Como MJ, você pode decidir que está interessado em permitir as classes do Pathfinder RPG em sua campanha de Starfinder. Isto exigirá trabalho da sua parte e a cooperação e paciência dos jogadores que forem jogar com essas classes. As diretrizes a seguir irão ajudá-lo a gerenciar alguns dos fatores mais comuns, mas esteja avisado de que características de classe complicadas exigirão uma conversão mais aprofundada do que a apresentada aqui.

Tenha em mente que as conversões de classes legadas só podem ser utilizadas em seu jogo de Starfinder se você, o MJ, permiti-las!

CLASSE DO PATHFINDER RPG	ATRIBUTO CHAVE
Alquimista	Inteligência
Atirador	Destreza
Bárbaro	Constituição
Bardo	Carisma
Bruxo	Inteligência
Cavaleiro	Força ou Destreza
Clérigo	Sabedoria
Convocador	Carisma
Druida	Sabedoria
Feiticeiro	Carisma
Guerreiro	Força ou Destreza
Inquisidor	Sabedoria
Ladino	Destreza
Mago	Inteligência
Magus	Inteligência
Monge	Sabedoria
Oráculo	Carisma
Paladino	Carisma
Patrulheiro	Destreza ou Sabedoria
Vigilante	Carisma

CONVERSÃO RÁPIDA

Se estiver narrando Starfinder e precisar de um monstro imediatamente, você pode utilizar uma criatura do ND apropriado de qualquer volume do *Pathfinder RPG Bestiário* e tê-lo pronto rapidamente. Basta converter sua CA (veja página 501) e estará preparado. Você pode precisar alterar algumas de suas perícias ou outras habilidades enquanto joga, mas para a maioria dos encontros rápidos, as chances são de que seus jogadores derrotarão o monstro e seguirão em frente sem sequer perceber a diferença!

PERSONAGENS DE FANTASIA EM OUTRA ERA

Seja devido a um rasgo no espaço-tempo ou ao capricho de uma divindade, você pode permitir que um ou mais de seus jogadores utilizem seus personagens já estabelecidos de Pathfinder RPG em uma campanha de Starfinder. Isto vai requerer algum esforço, mas você pode essencialmente utilizar as mesmas diretrizes de converter um monstro. Lembre-se, no entanto, que a maioria dos personagens do Pathfinder RPG não estarão familiarizados com a tecnologia avançada disponível em uma campanha de Starfinder, especialmente as armas à distância. Eventualmente, esses personagens acabarão selecionando um dos talentos de proficiência e o talento Especialização em Armas encontrado no Capítulo 6. A seu critério, você pode conceder a um personagem convertido o talento Proficiência com Armamento de Mão como um talento bônus após um longo período de treinamento (melhor resolvido durante um intervalo, obviamente).

Atributo Chave

Cada classe no Starfinder tem um dos seis atributos como o atributo chave para a classe e certos cálculos (como CDs para habilidades) são baseados no modificador desse atributo. Se estiver utilizando uma classe do Pathfinder RPG, você precisará atribuir um atributo chave para essa classe. Em alguns casos, isto será óbvio: o atributo chave de uma classe conjuradora geralmente será o mesmo atributo que concede as magias bônus da classe. A tabela a seguir sugere o atributo chave para as classes encontradas no *Pathfinder RPG Livro Básico*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Combat*, *Pathfinder RPG Ultimate Intrigue* e *Pathfinder RPG Ultimate Magic*; classes que listam vários atributos funcionam como o soldado, onde o jogador pode escolher o atributo mais importante para ele, tanto para efeitos mecânicos quanto conceitos temáticos do personagem.

Vida, Estamina e Determinação

Personagens de Starfinder não dependem exclusivamente dos Pontos de Vida para se manterem vivos: eles também têm uma reserva de Pontos de Estamina que podem ser reabastecidos rapidamente usando Pontos de Determinação. Estes conceitos são vitais no Starfinder, portanto, uma classe convertida do Pathfinder RPG precisará de Pontos de Estamina e Determinação. Além disso, Pontos de Vida no Starfinder são calculados de forma diferente. Encontre o Dado de Vida da classe convertida na tabela abaixo para determinar quantos Pontos de Vida e Pontos de Estamina a classe recebe a cada nível.

Como todos os personagens de Starfinder, um personagem com níveis em uma classe convertida do Pathfinder RPG recebe Pontos de Determinação igual à metade de seu nível mais o modificador de seu atributo chave.

DADO DE VIDA NO PATHFINDER RPG	PONTOS DE VIDA	PONTOS DE ESTAMINA
d6	5	5 + modificador de Con
d8	6	6 + modificador de Con
d10	7	7 + modificador de Con
d12	8	8 + modificador de Con

Perícias de Classe e Graduações de Perícia por Nível

A lista de perícias de classe de um personagem do Pathfinder RPG será necessariamente menor quando convertida ao Starfinder. Utilize as diretrizes para conversão de perícias (veja página 500) para determinar as perícias de classe apropriadas de uma classe convertida.

Encontre o número de graduações de perícia por nível da classe convertida na tabela abaixo para determinar o número de graduações de perícia que essa classe deveria receber a cada nível. Obviamente, você pode decidir conceder à classe convertida menos graduações de perícias se quiser, mas não deveria concedê-la mais do que isso.

GRADUAÇÕES DE PERÍCIA POR NÍVEL NO PATHFINDER RPG	GRADUAÇÕES DE PERÍCIA POR NÍVEL NO STARFINDER
2 + modificador de Int	4 + modificador de Int
4 + modificador de Int	4 + modificador de Int
6 + modificador de Int	6 + modificador de Int
8 + modificador de Int	8 + modificador de Int

Proficiência com Armadura

Existem apenas dois tipos de armadura em Starfinder – armaduras leves e pesadas – comparáveis aos três tipos de armaduras encontradas no Pathfinder RPG. Ao trazer uma classe legado para o Starfinder, esta conversão é bastante simples. Se uma classe concede proficiência com armaduras leves, então ela funciona da mesma maneira no Starfinder. O mesmo vale para proficiência com armaduras pesadas, e a proficiência com armaduras médias deve ser ignorada.

Escudos não têm muito uso em Starfinder, portanto, proficiência com eles também deve ser ignorada ao converter uma classe do Pathfinder RPG.

Proficiência e Especialização em Arma

Armas à distância são uma parte importante do Starfinder, e a maioria das classes convertidas deve ter alguma familiaridade com elas. Uma classe do Pathfinder RPG proficiente com armas simples deve ser proficiente com armas brancas básicas e armamento de mão em Starfinder. Uma classe proficiente com armas marciais deve ser proficiente com armas brancas básicas e avançadas e armamento longo em Starfinder; se essa classe tiver um bônus base de ataque igual a seu nível de classe e características de classe que aumentam sua precisão ou dano com armas, ela também deve receber proficiência com armamento pesado. Para classes com restrições muito rígidas sobre os tipos de armas com as quais são proficientes (como druidas e magos), você terá que criar uma lista similar, permitindo que tais personagens dominem apenas certos tipos de armamento de mão. Se uma classe já oferece proficiência com armas de fogo (como o atirador), você pode considerar conceder a essa classe proficiência com rifles de atirador (ou outro tipo especial de arma à distância).

Lembre-se que, no 3º nível, todas as classes concedem o talento Especialização em Armas para cada tipo de arma com o qual a classe é proficiente.

Bônus Base de Ataque e Ataques Iterativos

A progressão do bônus base de ataque para as classes não muda do Pathfinder RPG para o Starfinder, mas você deve se lembrar que os ataques iterativos (ataques extras que um personagem recebe por ter um bônus base de ataque elevado) não são utilizados em Starfinder. Para classes que recebem o primeiro ataque iterativo no 6º nível (como bárbaros e guerreiros) você pode considerar concedê-las novas habilidades de classe que reduzam a penalidade ao realizar a ação ataque total ou permitir ataques extras ao realizar a ação ataque total (semelhante à característica de classe golpes lampejantes do solariano ou a característica de classe devastação do soldado, respectivamente).

Magias

A conversão de uma classe conjuradora do Pathfinder RPG para o Starfinder demandará mais esforço. Você precisará decidir quais magias de Starfinder estão disponíveis para essa classe. Além disso, o nível de magia mais alto que pode ser conjurado por um místico ou um tecnomante é o 6º, mas uma grande quantidade de classes conjuradoras do Pathfinder RPG pode conjurar magias do 7º, 8º e 9º nível de magia! Você é quem deverá providenciar magias desses níveis, seja criando suas próprias magias ou convertendo as existentes do Pathfinder RPG. Para ter uma ideia de como converter uma magia, veja como *flecha ácida* se tornou *conversão cáustica*. Lembre-se de que as magias do Starfinder não exigem componentes de qualquer tipo, embora algumas magias muito poderosas possam requerer uma despesa de créditos ou outro componente caro.

Características de Classe

A coisa mais importante a lembrar sobre a conversão de características de classe é que aquelas que concedem bônus em jogadas de ataque ou CA devem ser substituídas. Procure por habilidades de nível similar das classes emissário, operativo e soldado para opções para substituir essas habilidades.

Certas características de classe do Pathfinder RPG só são eficazes quando o personagem não está carregando uma carga média ou pesada. Estes conceitos não são encontrados em Starfinder, embora o quanto um personagem pode carregar ainda seja relevante. Ao converter uma classe, estas características devem ser perdidas se o personagem tiver a condição atravancado ou sobrecarregado (além de outros fatores listados na característica de classe).

Algumas classes do Pathfinder RPG concedem talentos bônus específicos como parte de suas características de classe. Se possível, uma classe convertida deve conceder um talento Starfinder de mesmo nome. Se tal talento não existir, escolha um talento Starfinder que seja semelhante ao talento bônus concedido, se houver. Na falta disso, você deve converter o talento da melhor forma possível; veja o talento Duro de Matar para um exemplo sobre como converter um talento do Pathfinder RPG para o Starfinder.

As diretrizes sobre como converter características de classe específicas que podem ser mais problemáticas são apresentadas abaixo.

Apresentação Bárdica

A maioria das habilidades de apresentação bárdica de um bardo pode ser utilizada conforme escrito, com os testes apropriados de Profissão substituindo os testes de Apresentação. Por exemplo, Profissão (músico) substitui qualquer perícia Apresentação que requeira um instrumento musical e Profissão (ator) substitui Apresentação (atuação).

Conforme escrito, iniciar uma apresentação bárdica é uma ação padrão, mas mantê-la em cada rodada posterior exige uma ação rápida. Nos níveis 7 e 13, um bardo deve gastar 1 Ponto de Determinação para iniciar uma apresentação bárdica como uma ação de movimento ou ação rápida, respectivamente.

Quaisquer bônus de competência ou de esquiva concedidos por uma apresentação bárdica devem ser convertidos para bônus de intuição. Além disso, após um bardo deixar de manter uma apresentação bárdica com a palavra "inspirar" em seu nome, um aliado que recebeu os benefícios dessa apresentação bárdica inspiradora não pode fazê-lo novamente até realizar um descanso de 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina.

Embora todos os aliados do bardo recebam o bônus de moral de inspirar coragem em jogadas de resistência contra efeitos de charme e medo, o bônus de ataque e dano deve se aplicar a apenas a um aliado (ou ao próprio bardo) no 1° nível. No 5° nível e a cada 6 níveis subsequentes, o bardo pode inspirar um aliado adicional. O bônus em jogadas de ataque não aumenta à medida que o bardo sobe de nível mas, no 5° nível, o bônus em jogadas de dano deve mudar para se igualar à metade do bônus de especialização em armas do aliado inspirado.

Um aliado afetado pela apresentação bárdica de inspirar grandeza deve recuperar Pontos de Estamina igual ao dobro do nível de classe do bardo + o modificador Carisma do bardo, em vez de receber Dados de Vida bônus

Companheiros Animais, Eidolons e Montarias

Embora seja possível simplesmente utilizar companheiros animais, eidolons ou montarias do Pathfinder como escrito, eles podem não funcionar tão efetivamente em batalha nos níveis mais altos como o seu análogo do Starfinder: o drone do mecânico.

Por isso, você pode querer permitir que um personagem jogando com um convocador, druida, patrulheiro ou qualquer outra classe ou arquétipo que receba um companheiro animal ou eidolon para construir essa característica de classe utilizando as regras de drone encontradas a partir da página 74, alterando um dos chassi base conforme necessário para fazer sentido (provavelmente substituindo todas suas armas montadas por armas de combate corpo a corpo). Por exemplo, se um druida quiser utilizar o chassi de drone furtivo para imitar um pequeno dinossauro, você deve remover sua velocidade de escalada (ao não concedê-lo a mod garras de escalada) e aumentar sua velocidade terrestre para 18 metros. Para um companheiro animal ou eidolon Grande, você pode utilizar o chassi de combate do drone e simplesmente indicar que ele é Grande ou criar seu próprio chassi base inicial.

Uma classe que concede montaria como característica de classe pode funcionar de forma semelhante mas deve ser possível para o personagem montar no drone e provavelmente ele terá que ser Grande (para personagens Médios). Para simular isto, você pode utilizar o chassi de combate, torná-lo Grande e substituir um suporte de arma pela mod sela de montaria.

De qualquer forma, trate o nível de classe do personagem na classe apropriada como seu nível efetivo de mecânico para determinar quando o "drone" recebe e se qualifica para novas atualizações. Para classes que concedem companheiros em níveis posteriores (como o patrulheiro), utilize a mesma fórmula para determinar o nível efetivo de mecânico desse personagem.

Se utilizar estas regras de conversão de drone, você também deve garantir que a classe convertida utilize os mesmos tipos de ações para controlar o novo companheiro que o mecânico utiliza para controlar seu drone.

Finalmente, uma vez que o "drone" convertido for construído, você pode mudar seu tipo de constructo para o tipo de criatura apropriado para a característica de classe (animal, besta mágica, extraplanar, etc). Claro, você sempre pode ignorar esta parte de uma conversão se estiver confortável com patrulheiros amigos de cibergorilas e paladinos cavalgando corcéis robóticos. Nesse caso, faz sentido que estes companheiros tenham armas em vez de garras!

Dano Desarmado e Rajada de Golpes do Monge

Um monge do Pathfinder RPG terá problemas para igualar a capacidade de causar dano de outras classes em níveis altos.

Uma maneira de converter tal personagem é fazer com que os golpes desarmados do monge convertido causem dano igual ao que é causado por uma arma branca operativa de uma mão com um nível de item não superior ao nível do monge. Além disso, os golpes desarmados causam uma quantidade extra de dano igual ao que é causado pela característica de classe ataque ardiloso (veja página 93) de um operativo de nível igual ao do monge. Ao contrário de um operativo, o monge não precisa obter sucesso em um teste de perícia para causar este dano extra, mas ele pode causá-lo apenas com seus golpes desarmados. O monge é proficiente com ataques desarmados, portanto, recebe o talento Especialização em Armas com eles no 3° nível.

Familiares

Embora possa parecer possível criar o familiar que um personagem (como um mago) recebe de uma classe do Pathfinder RPG utilizando as mesmas diretrizes que o companheiro animal acima, a realidade é um pouco mais complicada, pois os familiares geralmente não têm as capacidades de combate de um drone. No entanto, modificar o chassi de drone flutuante Minúsculo é um bom ponto de partida.

Primeiro, altere a velocidade do drone conforme apropriado para o familiar convertido. Por exemplo, um familiar lagarto deve ter uma velocidade de escalada em vez de uma velocidade de voo. Em seguida, aumente a CA do drone pela quantidade indicada no ajuste de armadura natural da tabela na página 71 do *Pathfinder RPG Livro Básico*, dependendo do nível do mago. Em seguida, dê ao drone um bônus bom em jogadas de resistência de Fortitude (em vez de ruim). Lembre-se que a Inteligência do familiar aumenta à medida que o mago adquire mais níveis, também conforme observado na tabela mencionada. Finalmente, ignore a perícia de unidade bônus do drone e as mods iniciais, e certifique-se que o familiar convertido receba as habilidades especiais listadas na tabela mencionada.

O familiar convertido deve seguir todas as regras normais para familiares (Pontos de Vida, ataques e etc), embora o bônus que ele concede a seu mestre talvez precise ser alterado para coincidir com a lista de perícias de Starfinder.

ANÕES

Anões são uma raça troncuda, aproximadamente trinta centímetros mais baixos que os humanos, com uma estrutura larga e pesada. Anões traçam sua herança ao planeta desaparecido de Golarion mas, para eles, isto não é só uma questão de história, mas de identidade – eles foram forjados nas fornalhas das passagens subterrâneas de Golarion e muitos anões nascidos bem depois do desaparecimento do planeta ainda sentem a dor de sua perda, mantida viva nas músicas e lendas anãs. A história anã também afirma que eles já tiveram um deus racial diferente, Torag, que deixou seus adoradores nas mãos de seu irmão Angradd durante a Lacuna para que ele pudesse ficar de guarda em Golarion, onde quer que esteja agora.

Os anões são mais comumente encontrados na Estação Absalom, onde suas guildas e clãs possuem um poder significativo, ou em naves do tamanho de cidades chamadas Cidadelas Estelares. As comunidades anãs significativas em outros mundos são raras, embora pequenos grupos possam ser encontrados em colônias extrassolares pelos Mundos do Pacto. Muitos anões são atraídos pela mineração de asteroides e por isso Cidadelas Estelares são comuns na Diáspora.

As comunidades anãs maiores frequentemente se concentram na tradição e lutam para manter vivos antigos ofícios, leis e inimizades. Este tradicionalismo às vezes faz com que outras raças vejam os anões como antiquados ou mesmo retrógrados. Os anões certamente são cautelosos na adoção de novas tecnologias e lentos em mudar seu modo de vida, mas uma vez que uma nova tecnologia se mostra segura e eficaz, ela é rapidamente adaptada às necessidades anãs. Os anões frequentemente são mecânicos, místicos e soldados. Eles tendem a se dar bem com gnomos, halflings, humanos e outras raças que têm laços com Golarion, tenham uma apreciação por vezes descortês pela construção elegante dos androides e encontrem muito em comum com kasathas e lashuntas korasha.

Entre as tradições anãs mais fortes está a Busca pelo Céu, uma crença de que Torag ordenou que seu povo deixasse suas casas subterrâneas em Golarion e lutassem uma guerra que duraria gerações para chegar à superfície. Embora muitos anões sintam que a Busca pelo Céu foi cumprida, alguns exploram longe dos Mundos do Pacto na crença de que a jornada original era apenas a primeira etapa da busca e que agora Torag deseja que eles encontrem algum céu alienígena específico para o qual estão destinados.

A maioria dos anões mede de 1,20 a 1,40 metros de altura e pesa de 75 a 100 quilos. Eles são considerados adultos aos 40 e vivem até 450 anos de idade.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 Con, +2 Sab, –2 Car
Pontos de Vida: 6

Tamanho e Tipo: Anões são humanoides Médios com o subtipo anão.

Visão no Escuro: Anões podem enxergar até 18 metros no escuro.

Lento e Estável: Anões têm uma velocidade em terra de 6 metros que nunca é modificada quando estão atravancados ou vestindo armadura pesada. Eles também recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra venenos, magias e habilidades similares a magias, e quando estão de pé no chão recebem +4 de bônus racial em sua CAC contra as manobras de combate empurrar e derrubar.

Familiaridade com Armas: Anões são proficientes com armas brancas básicas e avançadas e recebem especialização com essas armas no 3° nível.

Inimigos Tradicionais: Anões ainda treinam para lutar contra seus antigos inimigos. Um anão recebe +1 de bônus racial em jogadas de ataque contra criaturas com os subtipos goblinoide ou orc e +4 de bônus racial na CA contra ataques de criaturas com o subtipo gigante.

Ligação com Pedras: Anões recebem +2 de bônus racial em testes de Percepção para notar trabalhos de pedra incomuns, como armadilhas e portas escondidas localizadas em paredes ou pisos de pedra. Eles recebem um teste para notar tais trabalhos sempre que passarem a 3 metros deles, quer estejam ativamente procurando ou não.

ELFOS

Humanoides esguios de vida longa, elfos são facilmente reconhecidos por suas orelhas pontudas e pupilas tão grandes que seus olhos parecem ser de uma única cor. Possuindo um vínculo inerente com o mundo natural, eles tendem a assumir sutilmente a coloração de seus arredores ao longo dos anos e têm uma consideração profundamente espiritual pela natureza.

De todas as raças comuns do sistema solar, talvez os elfos tenham sido os mais atingidos pela Lacuna e os mais lentos a se adaptar e a se recuperar. Onde as raças de vidas curtas rapidamente geraram crianças que nunca conheceram qualquer outro modo de vida e, portanto, não foram afetadas pessoalmente pela perda da história, a geração élfica cujas vidas se estendiam antes da Lacuna permaneceu, desorientada e confusa pelos séculos em branco em suas próprias vidas e memórias. Além disso, os líderes encarregados de tentar juntar sua história social dos fragmentos restantes, logo chegaram a uma conclusão sombria: durante pela Lacuna, sua raça tinha sido traída por outra – embora exatamente qual raça estava envolvida permaneça incerto, todas as supostas respostas estão embaralhadas por intenções malignas ou pela própria Lacuna.

Combalidos e irritados, elfos de todo o sistema retornaram a sua terra natal ancestral de Sovyrian em Castrovel e se fortificaram, decididos a nunca mais serem pegos despreparados pelo desastre. No entanto, mesmo isto era um esforço árduo, pois muitas das famílias élficas já estabelecidas em Castrovel ressentiam-se do caos e da agitação causada pela repentino chegada de refugiados.

Hoje, os elfos são uma raça reclusa, xenófoba, pouco compreendida por seus vizinhos e sem vontade de remediar essa situação. Embora suas naves espaciais ainda viajem pelo vazio negociando com outros mundos, elas são majoritariamente tripuladas apenas por elfos e a maioria dos elfos escolhe viver entre seu próprio povo, seja em Sovyrian ou em enclaves predominantemente élficos em outros mundos. Aqueles indivíduos aventureiros ou rebeldes que escolhem viver entre outras raças são chamados de Abandonados, devido tanto à perda da companhia élfica quanto à sua tendência de viver mais que seus amigos de outras raças. A maioria é vista com pena e suspeita por seu povo.

Dentro de suas fronteiras, os elfos tendem a ser caprichosos e apaixonados, no entanto, quando lidam com forasteiros, seu riso desaparece rapidamente, substituído por uma fachada fria e inflexível. Guerreiros e diplomatas élficos que operam fora de Sovyrian em negócios governamentais às vezes optam por máscaras, escondendo suas identidades de outras raças para representar melhor um estado élfico unido.

Embora os elfos tenham abraçado a tecnologia e a segurança que ela traz, eles também mantêm uma profunda afinidade com a magia, vendo em sua prática uma continuidade com seus antepassados. Elfos frequentemente são místicos, operativos e tecnomantes e, quando se aventuram, muitas vezes é buscando recuperar fragmentos de conhecimento mágico perdido pela história ou então encontrar maneiras de garantir a força de Sovyrian nos séculos vindouros. A principal exceção a todas estas tendências são os drow – elfos de pele púrpura que rejeitam a companhia de seus irmãos para viver em Apostae e mineirar tecnologia alienígena do interior desse mundo, tornando-os alguns dos negociantes de armas mais temidos e respeitados no sistema. Elfos comuns e drow se desprezam, e enquanto a liderança de Sovyrian geralmente tenta se distanciar de emaranhados políticos, frotas élficas supostamente ilegítimas lançaram vários ataques surpresa a Apostae em um esforço de "purificar a corrupção." O fato desses ataques terem resultado em sanções do Conselho do Pacto de alguma forma fez pouco para deter os elfos.

A maioria dos elfos mede entre 1,65 a 2 metros de altura e pesa de 50 a 75 quilos. Eles são considerados adultos aos 100 e vivem naturalmente até 750 anos de idade.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 Dex, +2 Int, –2 Con

Pontos de Vida: 4

Tamanho e Tipo: Elfos são humanoides Médios com o subtipo elfo.

Imunidades Élficas: Elfos são imunes a efeitos mágicos de sono e recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra efeitos e magias de encantamento.

Magia Élfica: Elfos recebem +2 de bônus racial em testes de nível de conjurador para superar resistência a magia. Além disso, recebem +2 de bônus racial em testes de Misticismo.

Sentidos Aguçados: Elfos recebem +2 de bônus racial em testes de Percepção.

Visão na Penumbra: Elfos podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal. Veja Visão e Iluminação na página 261.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

GNOMOS

Emigrantes antigos do reino feérico primevo chamado Primeiro Mundo, gnomos são pessoas vivazes que se adaptaram à sua herança tumultuada de maneiras curiosas e evoluíram significativamente dos registros encontrados de antes da Lacuna.

Os gnomos hoje se dividem em duas etnias: filho-das-fadas e descoloridos. Facilmente reconhecidos pela pele e os cabelos bem coloridos, os filhos-das-fadas permanecem fisiológica e socialmente próximos de sua herança do outro mundo e são intensamente mercuriais, possuídos de caprichos selvagens e um apetite voraz e imprudente por aventuras. Os descoloridos, por outro lado, são os descendentes daqueles que sobreviveram à virulenta praga gnoma chamada Descoloramento, que até hoje ameaça drenar a cor e a vida de todos os gnomos filhos-das-fadas que não busquem constantemente novas experiências para reter sua vitalidade. Os descoloridos geralmente nascem com características monocromáticas, com paletas variando de preto e branco a marrom e cinza. Embora geralmente sejam mais equilibrados que seus primos filhos-das-fadas, os descoloridos têm uma reputação exagerada – mas meio merecida – de serem soturnos.

Como exatamente a adaptação descolorada ocorreu – seja uma solução genética intencional e experimental para a antiga doença gnômica, uma mutação estranha, alguma benção divina ou algo completamente diferente – foi tristemente perdido na Lacuna e muitos pesquisadores gnomos filhos-das-fadas tentam desesperadamente recriá-la em laboratórios corporativos e universidades mágicas. Enquanto isso, os gnomos descoloridos continuam a passar sua imunidade a seus filhos e aos de relacionamentos mistos, criando uma nova subraça que, embora atualmente seja minoria, esteja preparada para substituir completamente sua raça original – feliz ou infelizmente.

Os gnomos de ambos os tipos geralmente têm estruturas corporais finas e olhos grandes que lhes dão uma aparência jovial (e às vezes perturbadora). Ambas as etnias continuam extremamente curiosas e adoram novas experiências, mas muitas vezes adotam abordagens diferentes para esta necessidade de estímulo mental – enquanto filhos-das-fadas estão constantemente perseguindo novas situações e sensações físicas, os descoloridos saciam sua busca por novidades por meio de pesquisas puramente intelectuais. Como cultura, os gnomos raramente criam estruturas sociais duradouras entre eles ou outros grupos. Em vez disso, a maioria dos gnomos escolheu perseguir constantemente seus caprichos e paixões sozinhos ou com poucos companheiros próximos. Muitos gnomos, filhos-das-fadas em particular, acham que manter amigos interessantes é uma boa maneira de evitar a apatia e a eventual loucura que é o Descoloramento.

Gnomos muitas vezes acham difícil se relacionar com outras raças, pois seu humor e modo de pensar podem parecer muito estranhos para aqueles que não compartilham seus pontos de vista ou contexto únicos. Como resultado, a maioria dos gnomos não espera ser entendida e, portanto, não se preocupa em se explicar, ampliando ainda mais a distância entre eles e os outros. No entanto, embora frequentemente sejam complexos e erráticos, gnomos geralmente têm corações gentis e generosos, especialmente quando se trata de seus amigos. Ambas as etnias tendem a se dar bem com os humanos e ysoki, enquanto acham os kasatha e vesk excessivamente aborrecidos, embora os gnomos descoloridos também sejam comumente encontrados na companhia de lashuntas estudiosos. Gnomos filhos-das-fadas são excelentes emissários enroladores, enquanto os gnomos descoloridos muitas vezes se inclinam para classes intelectuais e estudiosas, como mecânico, místico e tecnomante. Gnomos são mais frequentemente encontrados na Estação Absalom e em Castrovel, embora sua curiosidade os tenha espalhado pelos Mundos do Pacto e além. Estranhamente, embora os elfos de Sovyrian sejam notoriamente distantes para outras raças, os gnomos não são apenas tolerados, mas recebidos livremente dentro de suas fronteiras, supostamente em honra a uma barganha pré-Lacuna esquecida por forasteiros.

A maioria dos gnomos mede entre 90 centímetros e 1,10 metros de altura e pesa cerca de 20 quilos. Eles são considerados adultos aos 40 e vivem naturalmente até 500 anos de idade.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 Con, –2 For (veja abaixo)
Pontos de Vida: 4

Tamanho e Tipo: Gnomos são humanóides Pequenos com o subtipo gnomo.
Curioso: Gnomos recebem +2 de bônus racial em testes de Cultura.
Dimórfico: Um gnomos filho-das-fadas recebe +2 de Carisma, enquanto um descolorido recebe +2 de Inteligência.
Esperança Eterna: Gnomos recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra efeitos de medo e desespero. Uma vez por dia, depois de rolar um 1 em um d20, o gnomo pode rerrolar e usar o segundo resultado (veja página 243).
Magia Gnoma: Gnomos recebem as seguintes habilidades similares a magias (veja a página 262): 1/dia—*luzes dançantes*, *som fantasma* e *truque mágico*. O nível de conjurador para esses efeitos é igual ao nível de personagem do gnomo. Além disso, gnomos recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra efeitos e magias de ilusão.
Visão na Penumbra: Gnomos podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal. Veja Visão e Iluminação na página 261.

HALFLINGS

Halflings são uma raça comum nos Mundos do Pacto e suas colônias, tendo se espalhado quase tanto quanto os humanos. Lendas populares ainda afirmam que os halflings estavam entre os primeiros humanoides a se espalhar além de Golarion e nas estrelas para colonizar novos mundos. Encarados como um povo sem pátria, os halflings salpicaram o vazio com colônias e frotas de caravanas halfling – dúzias de naves de confecções e eras diferentes – pontilham vias comerciais, ansiosas para ver coisas novas, trocar histórias e bens estranhos e estrangeiros. Sua pequena estatura e tendência a vagar tornam os halflings alvos populares para saqueadores e conquistadores, mas vez após vez esta raça tenaz se recuperou dos duros desafios graças à sua cooperação, otimismo e algo que parece ser um dom racial para o subterfúgio

Dotados de reflexos rápidos, confiança encantadora e uma aparente falta de medo, halflings são conhecidos pela galáxia como atletas, celebridades e exploradores. Certamente, esta imagem pública dramática dificilmente define a raça como um todo. Embora a maioria dos halflings experimente um período de bravado temerário no início da idade adulta, a maioria rapidamente se assenta novamente para se tornarem caseiros, felizes e amorosos, contentes com um árduo dia de trabalho e uma noite dividida com amigos. Demonstrando grande variedade de cores de olhos, cabelos e peles assim como os humanos, halflings geralmente têm corpos pequenos e mãos e pés grandes. Eles fazem amigos rapidamente por onde quer que viajem, preferindo negociação ou jogos de palavras em vez de combate. Apesar desta natureza complacente, eles possuem poucos aliados permanentes; A história halfling está cheia de longas eras de dominação e abuso, tornando-os gregários, mas desconfiados de colocar-se em situações que não podem escapar. Embora tenham muito em comum com os ysoki – especialmente um amor por viagens e comércio – eles não têm as inclinações mecânicas do povo-rato, e as duas raças frequentemente competem por mercados, direitos de resgate e vias comerciais. Se halflings são verdadeiramente aliados com qualquer raça, são os humanos, cuja história está intimamente entrelaçada com a sua própria, seja por bem ou por mal.

O temperamento constante de um halfling pode às vezes ser um pouco incômodo para outras raças, especialmente quando é mantido diante de um perigo incrível. Alguns acham a alegria e determinação dos halflings irritantes, mas a maioria muda de ideia quando sua tenacidade é o fator que salva o dia. Halflings quase nunca são ofendidos por estas atitudes, vendo-as como inclinações naturais de raças menos confiantes.

Embora não desconfiem da tecnologia em geral, muitos halflings olham de canto de olho para implantes cibernéticos e biotecnológicos, sentindo que a fisiologia halfling natural é praticamente perfeita como está. Eles não desprezam aqueles que utilizam esses itens, mas é mais raro do que a média ver um halfling com blindagem térmica ou refletores de retina. Um halfling que acidentalmente perde um membro pode concordar com um substituto cibernético, mas a maioria dos halflings gastaria créditos extras para a prótese ficar bem parecida com o membro perdido.

Raramente falta trabalho para halflings. Empresas de mídia e corporações adoram uma estrela ou porta-voz halfling irreprimível e muitos capitães da nave espacial acreditam no estereótipo do piloto halfling destemido de mãos firmes. Aqueles halflings que se voltam para a aventura encontram bom uso para seus reflexos rápidos e charme ilimitado como emissários e operativos, embora sua adaptabilidade geral lhes permita brilhar em quase qualquer função.

Halflings errantes a bordo de naves espaciais geralmente encontram espaços – mesmo uma área tão pequena como um canto de um compartimento de carga – em suas naves para decorar com seus estilos pessoais. Eles colocam lembrancinhas de seus planetas (ou colônias) natais, como flores secas ou pedaços de metal de robôs hostis derrotados.

A maioria dos halflings mede entre 75 centímetros a 1,05 metros de altura e pesa cerca de 15 quilos. Eles são considerados adultos aos 20 e vivem naturalmente até 200 anos de idade.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 Des, +2 Car, –2 For
Pontos de Vida: 2

Tamanho e Tipo: Halflings são humanoides Pequenos com o subtipo halfling.
Furtivo: Halflings recebem +2 de bônus racial em testes de Furtividade. Além disso, reduzem a penalidade por utilizar Furtividade enquanto se movem em 5 e reduzem a penalidade em testes de Furtividade para atirar escondido em 10.
Passo Firme: Halflings recebem +2 de bônus racial em testes de Acrobatismo e Atletismo.
Sentidos Aguçados: Halflings recebem +2 de bônus racial em testes de Percepção.
Sorte dos Halfings: Halflings recebem +1 de bônus racial em todas as jogadas de resistência. Este bônus aumenta para +3 contra efeitos de medo.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MEIO-ELFOS

Se é verdade que os opostos se atraem, então elfos e humanos são a melhor prova disso. Apesar de sua desconfiança geral contra não-elfos, muitos elfos acham a energia apaixonada, dedicação para viver o momento e capacidade de realizar tanto em suas curtas vidas profundamente atraentes na humanidade – uma chama que queima mais forte por sua brevidade. Ao mesmo tempo, muitos humanos são atraídos pelos corpos esbeltos, estilo elegante e séculos de sabedoria dos elfos. Onde as duas populações interagem, ocasionalmente surgem meio-elfos.

Meio-elfos são os filhos interraciais de pais humanos e elfos ou os descendentes desses filhos. Embora geralmente possam se passar por humanos ao esconder suas orelhas levemente pontudas, ainda assim eles tendem aos físicos altos e esguios de seus pais elfos, com expectativa de vida duas vezes maior que as de seus parentes humanos. Apesar de geralmente serem atraentes para ambas as raças, meio-elfos frequentemente se sentem forasteiros em ambas as sociedades, sempre enxotados e nunca bem aceitos como parte de qualquer grupo. Isto leva muitos meio-elfos a se unir com outros de sua espécie ou então abandonar as raças de seus ascendentes em favor de novos amigos e famílias entre alienígenas que não possuem esses preconceitos. Quando meio-elfos se reproduzem, muitos meio-elfos de segunda ou terceira geração não têm conhecimento de primeira mão sobre suas culturas originárias.

Sovyrian, a pátria élfica em Castrovel, é aberta a meio-elfos, já que a política de Direito de Sangue do governo convida qualquer um com sangue élfico discernível a retornar à pátria, embora isto tenha se tornado controverso devido a conflitos de alto nível com grupos dissidentes de meio-elfos que se ressentem de seu status como cidadãos de segunda categoria. Meio-elfos também são relativamente comuns na Estação Absalom, um dos poucos lugares onde emissários élficos e humanos vivem e trabalham juntos em grande número.

Assentamentos predominantemente meio-elfos são raros, embora recentemente vários municípios de meio-elfos tenham surgido recentemente além da fronteira confortável da linha do terminador de Verces e a colônia extrassolar tropical de Shanavan está recrutando especificamente companheiros meio-elfos.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 em um atributo qualquer
Pontos de Vida: 4

Tamanho e Tipo: Meio-elfos são humanoides Médios com os subtipos elfo e humano.
Adaptabilidade: Meio-elfos recebem Foco em Perícia como um talento bônus no 1° nível.
Sangue Élfico: Meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono e recebem +2 de bônus racial em jogadas de resistência contra efeitos e magias de encantamento.
Sentidos Aguçados: Meio-elfos recebem +2 de bônus racial em testes de Percepção.
Visão na Penumbra: Meio-elfos podem enxergar sob luz fraca como se fosse luz normal. Veja Visão e Iluminação na página 261.

Como camaleões culturais, meio-elfos se alocam facilmente em outras sociedades, adaptando-se suavemente às mentalidades alienígenas. Eles têm uma afinidade particular com androides, ysoki e todos os grupos tratados como estrangeiros pela sociedade convencional, bem como por raças alienígenas como os shirrens, que são biologicamente diferentes o bastante para nunca se concentrarem em diferenças raciais tão pequenas quanto orelhas pontudas ou cor dos olhos. Muitos meio-elfos gostam de vagar pelo espaço, com um forte desejo de se provarem a si mesmos enquanto procuram novos mundos na Vastidão em busca de fama e glória ou na esperança de estabelecer novas colônias. Embora seu relacionamento muitas vezes complicado com suas raças progenitores os faça iconoclastas naturais, eles também tendem para a bondade e compreensão.

Com sua versatilidade extrema, meio-elfos são perfeitos para quase qualquer profissão, embora nos últimos anos um número incomumente grande tenha se tornado operativos ou soldados para os Comissários, talvez vendo na aplicação do Pacto a chance de promover a compreensão e construção de uma cultura única em todo o sistema que não prenda crianças meio-elfas entre dois mundos.

A maioria dos meio-elfos mede entre 1,65 a 2 metros de altura e pesa de 50 a 100 quilos. Eles são considerados adultos aos 20 e vivem naturalmente até 180 anos de idade.

MEIO-ORCS

Meio-orcs têm ascendência humana e orc. Embora estes indivíduos às vezes resultem da união de orcs e humanos, a relativa raridade de orcs de sangue puro entre os Mundos do Pacto significa que a maioria dos meio-orcs são filhos de outros meio-orcs. Eles geralmente medem pouco mais que os humanos e têm estruturas corporais fortes e musculosas, com pele verde ou cinza. Muitos meio-orcs têm caninos parecidos com presas que sobressaem de suas mandíbulas inferiores, bem como orelhas ligeiramente pontudas e grandes testas que lhes dão uma aparência emburrada.

Meio-orcs são bastante incomuns nos Mundos do Pacto, com a maior concentração deles vivendo dentro das cavernas de Apostae como servos involuntários dos drow que há muito conquistaram esse planeta. Infelizmente, a maioria dos meio-orcs livres que habitam o resto do sistema solar não são tratados muito melhor, evitados ou vilipendiados devido aos preconceitos tradicionais que se estendem desde antes da Lacuna. Estes preconceitos, às vezes, levam os meio-orcs a se tornarem exatamente os criminosos brutais que a sociedade espera, reforçando este ciclo negativo. Aqueles meio-orcs que encontram aceitação tendem a fazê-lo dentro de enclaves de sua própria espécie, entre androides e outros grupos marginalizados ou em ordens militaristas onde o medo que eles inspiram pode ser utilizado como vantagem. Embora a sociedade os direcione a papéis como soldados, operativos e emissários intimidadores, alguns encontram consolo como mecânicos, preferindo as máquinas às pessoas. Eles se dão particularmente bem em grupos mercenários vesk, pois os alienígenas reptilianos não têm os preconceitos tradicionais dos Mundos do Pacto.

Alguns meio-orcs, frustrados com o julgamento da sociedade por causa de sua aparência, decidem acentuar suas diferenças e fazem modificações corporais extremas. Esta subcultura usa piercings, cirurgia plástica e até mesmo implantes cibernéticos para se expressar e se separar do padrão. Muitos meio-orcs sentem o chamado para se juntar aos Aprimorados e tais "peleférrea" podem até não se considerarem mais meio-orcs, desprezando membros de sua raça que mantiveram suas formas naturais. Para os meio-orcs menos aceitos pela sociedade, uma opção popular é ir para além dos limites da civilização, se aventurando em novos planetas onde possam estabelecer colônias. Embora alguns destes grupos coloniais de sangue orc simplesmente se enraízem e vivam em paz dentro de seus pequenos enclaves, outros se tornam pioneiros profissionais. Estes últimos grupos assumem contratos como colonizadores iniciais, desembarcando em planetas sob circunstâncias extremas e suportando o período mais difícil e perigoso da fundação de uma colônia, e depois vendem os direitos a um grupo de colonos "mais frágeis" para que possam começar um nova colônia em outro lugar. Este trabalho perigoso e extremamente qualificado é bem compensado e, portanto, apesar de sua reputação e aparência, os meio-orcs profissionais em organizações como a Companhia de Fronteira Meio-Sangue são muitas vezes extremamente ricos, às vezes se aposentando para atuar como patrocinadores de outros empreendimentos meio-orcs.

A maioria dos meio-orcs mede entre 1,5 a 2,10m de altura e pesa de 65 a 100 quilos. Eles são considerados adultos aos 14 e vivem naturalmente até 80 anos de idade.

TRAÇOS RACIAIS

Ajustes de Atributo: +2 em um atributo qualquer
Pontos de Vida: 6

Tamanho e Tipo: Meios-orcs são humanoides Médios com os subtipos humano e orc.
Autossuficiente: Meio-orcs recebem +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência.
Ferocidade Orc: Uma vez por dia, um meio-orc levado a 0 Pontos de Vida, mas não morto, pode lutar por mais 1 rodada. O meio-orc cai a 0 PV e está morrendo (seguindo as regras normais para morte e morrendo), mas pode continuar a agir normalmente até o final de seu próximo turno, quando fica inconsciente normalmente. Se sofrer dano adicional antes disto, ele deixa de ser capaz de agir e cai inconsciente.
Intimidador: Meio-orcs recebem +2 de bônus racial em testes de Intimidação.
Visão no Escuro: Meio-orcs podem enxergar até 18 metros no escuro.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

GLOSSÁRIO

Este glossário fornece definições curtas de alguns termos básicos utilizados no *Starfinder Livro Básico.* As definições de termos que são exclusivos para construir naves espaciais, combate de naves espaciais e sistemas de perseguição de veículos são excluídas aqui. Para mais sobre construir naves espaciais, veja a página 292. Para mais sobre combate de naves espaciais, veja a página 316. Para mais sobre perseguição de veículos, veja a página 282.

---

1 Natural: Isto ocorre quando você rola um dado de 20 lados como parte de uma mecânica de jogo e o resultado no dado é 1. Um 1 natural é sempre uma falha automática se for rolado para uma jogada de ataque ou jogada de resistência, mesmo se seus bônus fossem proporcionar um sucesso.

20 Natural: Isto ocorre quando você rola um dado de 20 lados como parte de uma mecânica de jogo e o resultado no dado é 20. Um 20 natural é sempre um sucesso automático se for rolado para uma jogada de ataque ou jogada de resistência, mesmo se normalmente o resultado não fosse obter um sucesso.

Abalado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Ação Completa: Esta ação em combate lhe permite executar a tarefa envolvida, como investir ou atacar várias vezes. Veja páginas 247 e 248.

Ação Padrão: Esta ação em combate lhe permite executar atividades como realizar um ataque ou conjurar uma magia. Normalmente, você pode realizar somente uma ação padrão a cada rodada. Veja páginas 244 a 247.

Ação de Movimento: Esta ação em combate permite movimento como se deslocar até sua velocidade ou preparar uma peça de equipamento. Veja página 247.

Ação Rápida: Esta é uma ação que usa uma pequena quantidade de tempo. Normalmente, você pode realizar somente uma ação rápida a cada rodada. Veja página 247.

Acerto Crítico: Quando você realiza uma jogada de ataque e o resultado no d20 é um 20, ele é um acerto crítico. Você rola dano duas vezes e sua arma pode infligir um efeito adicional. Veja página 245.

Acumulando: Isto se refere a valores (normalmente bônus) do mesmo tipo que as regras lhe permitem somar. Veja página 266.

Adormecido: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Aflição: Isto é um efeito nocivo que geralmente piora com o tempo e pode causar dano. A maioria das aflições são categorizadas como doenças, drogas, maldições ou venenos. Veja páginas 414 a 419.

Agarrado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem e é uma manobra de combate comum (veja página 246). Veja a página 273 para detalhes sobre a condição agarrado.

Alcance: Seu alcance determina a distância à qual você pode atacar adversários em combate corpo a corpo. Veja página 255.

Aliado: Um aliado é uma criatura que você vê como prestativa. Algumas habilidades lhe permitem afetar um aliado com um benefício de algum tipo. O MJ tem a palavra final sobre quem é considerado um aliado. Veja página 22.

Ameaça: Você ameaça todos os quadrados nos quais pode realizar um ataque corpo a corpo. Veja página 255.

Amedrontado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Androide: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 42 e 43.

Apavorado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Apossado: Um item que esteja de alguma forma em posse de alguém (empunhado, segurado ou guardado de alguma forma no corpo de uma criatura) está apossado.

Armadilha: Este é um perigo ambiental que pode lhe causar dano se você acioná-la. Veja páginas 410 a 413.

Armadura Energizada: Isto é um poderoso equipamento pessoal que oferece proteção e requer uma bateria. Veja páginas 203 a 205.

Armadura Leve: Este tipo de armadura prioriza manobrabilidade em vez da maior proteção possível. Veja página 197.

Armadura Pesada: Este tipo de armadura prioriza proteção máxima em vez de um maior grau de manobrabilidade. Veja páginas 197 e 198.

Assustado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Ataque: Esta é qualquer ação que você realizar que poderia potencialmente ferir um alvo. Ataques em combate são à distância, como disparar um rifle laser ou arremessar uma granada, ou corpo a corpo, como apunhalar com uma faca de sobrevivência. Monstros frequentemente podem realizar ataques com suas armas naturais, como garras, ou podem ter acesso a outros ataques especiais. Veja página 240.

Ataque Corpo a Corpo: Você realiza este tipo de ataque em combate próximo com uma arma branca contra uma criatura que você ameaça. Veja página 244.

Ataque à Distância: Você realiza este tipo de ataque em um alvo à distância utilizando uma arma à distância ou de arremesso. Veja página 245.

Ataque de Oportunidade: Esta é uma reação especial que você pode utilizar em corpo a corpo próximo quando um alvo ameaçado abaixa a guarda. Veja páginas 248 e 249.

Atordoado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Atravancado: Esta condição se aplica quando você carrega mais volume do que o confortável. Veja página 273.

Atributo Chave: Este é o atributo que é mais importante para uma determinada classe. Veja página 58.

Atributos: Estes são os valores numéricos que definem as capacidades brutas de um personagem. Os atributos associados são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Veja página 18.

Base Polímera Universal (BPU): Esta é a base para a maioria da tecnologia nos Mundos do Pacto. Cada BPU é um minúsculo componente multifuncional não muito maior que um grão de arroz. BPUs algumas vezes podem ser utilizados como dinheiro. Veja página 232.

Bônus: Isto é um modificador numérico positivo que você soma a uma rolagem de dado ou a um valor de estatística conforme as regras de jogo ditarem. Dois bônus do mesmo tipo normalmente não se acumulam entre si. Veja páginas 266 e 267.

Capacidade de Carga: Sua capacidade de carga é a quantidade de volume que você pode carregar. Veja página 167 para mais sobre capacidade de carga.

Característica de Classe: Isto é uma habilidade que você recebe de sua classe de personagem. Veja página 59.

Carisma (Car): Este é um atributo que representa sua aparência, magnetismo pessoal e personalidade. Veja página 21.

Categoria de Arma: Este é um grupo de armas que causa dano de maneira similar, como lasers. Veja páginas 183 a 190.

Cego: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273

Classe: Isto representa seu treinamento em uma disciplina específica que lhe concede uma variedade de habilidades. Veja páginas 58 e 59.

Classe de Armadura (CA): Este número representa quão difícil é para uma criatura inimiga atingir seu personagem em com-

bate. Um personagem tem duas Classes de Armadura: Classe de Armadura de Energia (CAE) e Classe de Armadura Cinética (CAC). Veja página 240.

Classe de Armadura Cinética (CAC): Este número representa quão difícil é para um inimigo atingir seu personagem em combate utilizando um ataque que causa dano de impacto físico. Veja página 240.

Classe de Armadura de Energia (CAE): Este número representa quão difícil é para um inimigo atingir seu personagem em combate utilizando um ataque que causa dano de energia. Veja página 240.

Classe de Dificuldade (CD): Este valor é o menor total para que uma jogada de resistência, teste de perícia ou qualquer outro teste seja relevante seja bem-sucedido. Veja páginas 132 e 241.

Cobertura: Este é um bônus defensivo que você recebe quando um objeto bloqueia metade ou mais de seu corpo de ser exposto a ataques inimigos. Veja página 253.

Combate: Isto normalmente se refere a um combate tático, que ocorre em um mapa de batalha quadriculado e é monitorado em rodadas durante as quais cada personagem realiza um turno. Veja página 238.

Condição: Esta é uma circunstância que pode afetar uma criatura por um determinado período de tempo. Veja páginas 273 a 277.

Confuso: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Constituição (Con): Este é um atributo que representa sua saúde e estamina. Veja página 21.

Crédito: Esta é a unidade padrão de moeda corrente utilizada nos Mundos do Pacto. Veja página 166.

Criatura: Este é um participante ativo no mundo do jogo. Ele pode ser um personagem jogador, um personagem do mestre ou um monstro.

d% (percentual): Isto indica que você deve fazer uma rolagem para gerar um número de 1 a 100. Se não tiver um dado percentual, você pode rolar dois dados de 10 lados, um para representar o resultado do primeiro dígito e o outro para o segundo dígito. Um conjunto de dados percentuais consiste de um dado de 10 lados expressando múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) e um dado de 10 lados expressando múltiplos de 1.

d4, d6, d8, d10, d12, d20: Estas são expressões abreviadas de rolagens de dados, frequentemente expressadas com um número precedente, como no caso de 1d4. Eles normalmente indicam qual dado você rola para determinar um número variável, como a quantidade de dano que uma arma causa. O primeiro número na expressão indica quantos dados você rola, com o segundo número indicando o número de lados que o dado deve ter. Por exemplo, 2d12 significa que você deve rolar dois dados de 12 lados para determinar um resultado variável de 2 a 24. No caso de uma expressão sem um número precedente, role um único dado com o número de lados indicado. Por exemplo, "role um d10" significa que você deve rolar um dado de 10 lados. Ocasionalmente, você pode ver um tipo raro de dado que não é refletido no conjunto básico explanado acima, como 1d3. Neste caso, você pode utilizar matemática para simular o resultado, como rolar 1d6, dividindo o resultado pela metade e arredondando para baixo.

Dano: Este é um valor numérico subtraído dos Pontos de Estamina e Pontos de Vida de um alvo após um ataque bem sucedido contra ele. Veja página 250.

Dano de Ácido: Este é um tipo de dano de energia. Veja página 169.

Dano Cinético: Concussante, cortante e perfurante são os tipos comuns de dano cinético e ataques que causam dano cinético miram a Classe de Armadura Cinética de uma criatura (veja página 240). Veja a página 169 para mais sobre dano cinético.

Dano Concussante: Este é um tipo de dano cinético. Veja página 169.

Dano Cortante: Este é um tipo de dano cinético. Veja página 169.

Dano de Eletricidade: Este é um tipo de dano de energia. Veja página 169.

Dano de Energia: Ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico são tipos comuns de dano de energia e ataques que causam dano de energia miram a Classe de Armadura de Energia de uma criatura (veja página 240). Veja a página 169 para mais sobre dano de energia.

Dano de Fogo: Este é um tipo de dano de energia. Veja página 169.

Dano de Frio: Este é um tipo de dano de energia. Veja página 169.

Dano Perfurante: Este é um tipo de dano cinético. Veja página 169.

Dano Sônico: Este é um tipo de dano de energia. Veja página 169.

Desapossado: Um item que não está em posse de alguém (que não está sendo empunhado, segurado ou guardado de alguma forma no corpo de uma criatura) ou que está solto em algum lugar, está desapossado.

Desatravancado: Quando você não está atravancado ou sobrecarregado e carrega somente o volume confortável, você está desatravancado.

Desprevenido: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem quando você está despreparado para combate. Veja página 275.

Desbalanceado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Desorientado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Destreza (Des): Esta é uma habilidade que representa sua agilidade, equilíbrio e reflexos. Veja página 20.

Deriva: A Deriva permite naves espaciais viajarem grandes distâncias e é alcançado somente utilizando tecnologia. Veja página 290.

Doença: Esta aflição representa algum agente infectando você e pode ser contagioso. Veja páginas 414 e 415.

Droga: Esta forma de veneno inicialmente tem um efeito benéfico. Veja páginas 231 e 232.

Efeito de Acerto Crítico: Este é um efeito de arma que se aplica quando você causa dano com um acerto crítico. Veja páginas 182 e 183.

Emaranhado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Emissário: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 60 a 67.

Encontro: Um encontro é um evento que lhe apresenta um problema específico para resolver. Veja página 388.

Enjoado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Escolher 10 ou Escolher 20: Estas opções para realizar testes de perícias são disponíveis em algumas situações quando você não está ameaçado e tem muito tempo. Veja página 133.

Espaço de Magia: Espaços de magia representam o número de magias de cada nível que você pode conjurar por dia. Veja página 330.

Estável: Esta condição se aplica quando seu personagem é nocauteado mas não está morrendo. Veja página 275.

Exausto: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Fascinado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 275.

Fatigado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Força (For): Este é um atributo que representa seus músculos e poder físico. Veja página 20.

Graduação: Uma graduação normalmente se refere a uma graduação de perícia que você investiu em uma perícia específica para refletir treinamento nessa área de experiência. Você recebe um determinado número de graduações de perícia para distribuir em cada nível. Veja página 132.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

Habilidade Extraordinária (Ex): Isto representa treinamento intensivo ou capacidade inata, mas não habilidade mágica ou influência. Veja página 262.

Habilidade Similar a Magia (SM): Isto funciona como uma magia e normalmente se origina de uma habilidade racial ou característica de classe. Veja página 262.

Habilidade Sobrenatural (Sob): Este é um ataque, defesa ou qualquer outra qualidade mágica que você pode usar. Veja página 262.

Humano: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 44 e 45.

Imobilizado: Esta condição resulta da manobra de combate agarrar. Veja página 276.

Implante: Isto é uma peça de equipamento tecnológico ou biológico que modifica seu corpo e lhe dá benefícios especiais. Implantes tecnológicos são cibernéticos e implantes biológicos são biotecnológicos. Veja páginas 208 a 212.

Inconsciente: Esta condição se aplica quando seu personagem é nocauteado mas está vivo. Veja página 276.

Indefeso: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Inimigo: Esta é uma criatura que você pretende ferir ou que pretende lhe ferir. Algumas habilidades e efeitos miram inimigos especificamente. O MJ tem a palavra final sobre quem é considerado um inimigo. Veja página 242.

Inimigo Significativo: Este é um adversário que representa perigo real a você. Veja página 242.

Inteligência (Int): Este é um atributo que representa quão bem você aprende e raciocina, e é frequentemente associado com conhecimento e educação. Veja página 21.

Item Híbrido: Este é uma peça de equipamento que utiliza tecnologia e magia para funcionar. Veja páginas 226 e 227.

Item Mágico: Esta é uma peça de equipamento que utiliza magia para funcionar. Veja páginas 222 a 225.

Item Tecnológico: Esta é uma peça de equipamento que utiliza tecnologia para funcionar. Veja páginas 218 a 221.

Jogada de Ataque: Isto representa a tentativa de seu personagem de atingir outra criatura em combate. Uma jogada de ataque é o resultado da rolagem de um d20 mais seu bônus de ataque com sua arma, e ela é comparada à Classe de Armadura relevante de seu alvo. Veja página 240.

Jogada de Resistência (JR): Isto representa sua tentativa de evitar ou mitigar um efeito perigoso. Veja páginas 241 e 242.

Jogada de Resistência de Fortitude (jogada de Fort): Este tipo de jogada de resistência mede a habilidade de seu personagem de suportar punição física. Veja página 241.

Jogada de Resistência de Reflexos (jogada de Ref): Este tipo de jogada de resistência mede a habilidade de seu personagem de esquivar de efeitos de área e situações inesperadas. Veja página 241.

Jogada de Resistência de Vontade (jogada de Von): Este tipo de jogada de resistência mede a habilidade de seu personagem de resistir a efeitos mentais. Veja página 241.

Jogador: Esta é uma pessoa que interpreta um personagem jogador em um jogo.

Kasatha: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 46 e 47.

Lacuna: A Lacuna é um período universal de obscuridade que ocorreu por uma quantidade indefinida de tempo que acabou cerca de 300 anos atrás. Veja página 424.

Lashunta: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 48 e 49.

Magias: Estas fórmulas mágicas podem produzir uma ampla variedade de efeitos. Normalmente, somente personagens com níveis em classes conjuradoras, como místico e tecnomante, podem conjurar magias. Veja páginas 330 a 335.

Maldição: Uma maldição é um efeito mágico e uma aflição que normalmente é acionada quando você realiza uma determinada ação. Veja página 415.

Manobra de Combate: Este é um tipo de ação padrão que pode ter uma variedade de efeitos quando executada com sucesso. Veja página 246.

Mecânico: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 68 a 81.

Mestre de Jogo (MJ): Este jogador arbitra as regras e controla os vários elementos da história e mundo do jogo. O dever de um MJ é proporcionar um jogo justo e divertido – ele deseja que os outros jogadores alcancem o sucesso em sues objetivos, mas somente após muitas superações heroicas e perigos.

Místico: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 82 a 91.

Modelo (Md): Alguns itens podem ser comprados em graduações maiores de eficiência, o que aumenta seu preço. Um item de modelo 3 é mais caro e mais potente que um item de modelo 2 e assim por diante.

Modificador: Este valor numérico é somado a uma rolagem de d20, como uma jogada de ataque, jogada de resistência ou teste de perícia. Modificadores podem ser positivos (bônus) ou negativos (penalidades). Veja páginas 266 e 267.

Monstro: Um monstro é um PdM. Geralmente, monstros são muito estranhos ou ininteligentes para serem personagens jogadores ou são impedidos de ser PJs por outras qualificações. Um monstro pode ser seu oponente ou aliado, ou pode servir para qualquer outra função.

Morrendo: Esta condição se aplica quando seu personagem está inconsciente e próximo da morte. Veja a página 250 para como morrer funciona e a página 276 para detalhes sobre a condição morrendo.

Morto: Esta condição se aplica quando seu personagem morre. Veja a página 250 para como a morte funciona e a página 276 a respeito da condição morto.

Nauseado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Nível: Isto pode se referir a seu nível de classe, nível de conjurador, nível de desafio, nível de item, nível de magia, nível de personagem ou outra mecânica de escala que se enquadre na estrutura das regras, dependendo do contexto.

Nível de Classe: Este é um valor que representa seu número total de níveis em uma classe específica. Veja página 26.

Nível de Conjurador (NC): Este valor representa o número total de níveis que você tem em classes conjuradoras. Alguns efeitos, como magias, têm variáveis vinculadas a seu nível de conjurador. Veja página 331.

Nível de Desafio (ND): Esta é uma expressão numérica da dificuldade de um encontro, criatura, armadilha, perigo ou outra ameaça. Veja página 389.

Nível de Item: Este valor se refere à complexidade, durabilidade e potência de armas, armaduras e equipamentos. Veja página 167.

Nível de Magia: Este é um valor que expressa o poder relativo de uma magia. Níveis de magia normalmente variam de 0 a 6º. Veja página 330.

Nível de Personagem: Este valor representa o número total de níveis que você tem em todas as suas classes. Veja página 26.

Ocultação: Quando inimigos não podem lhe enxergar claramente, seus ataques são sujeitos a uma chance de erro por ocultação. Veja página 254.

Ofuscado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Operativo: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 92 a 99.

Paralisado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Pasmo: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 276.

Passo Cauteloso: Este movimento cauteloso lhe permite se mover 1,5 metros como uma ação de movimento sem provocar ataques de oportunidade. Veja página 247.

Penalidade: Este modificador numérico é subtraído de uma rolagem de dado ou valor de estatística conforme as regras do jogo ditarem. Ao contrário de bônus, penalidades se acumulam entre si e não possuem tipos. Veja página 267.

Perícia: Uma perícia representa uma categoria concreta de tarefas, áreas de conhecimento e outros tópicos de experiência. Veja páginas 132 a 149.

Perícia de Classe: Esta é uma perícia na qual membros de uma classe específica são particularmente proficientes. Se tiver uma ou mais graduações em perícias de classe, você recebe um bônus adicional aos testes dessas perícias. Veja páginas 58 e 132.

Personagem Jogador (PJ): Este é um personagem que um jogador cria e interpreta.

Personagem do Mestre (PdM): Este é um personagem que o MJ controla para o propósito de interagir com os jogadores e ajudar a prosseguir com a história do jogo.

Pontos de Atributo: Você os usa na criação de personagem e a cada 5 níveis de personagem para aumenta seus atributos. Veja páginas 18 e 19.

Pontos de Determinação (PD): Isto representa a reserva intrínseca de determinação de seu personagem. Seus Pontos de Determinação aumentam conforme seu personagem adquire níveis e pode abastecer habilidades especiais. Veja páginas 22 e 23.

Pontos de Estamina (PE): Isto mede sua prontidão e energia. Quando sofre dano de um ataque, você perde seus Pontos de Estamina antes de seus Pontos de Vida. Veja página 22.

Pontos de Experiência (XP): Estes pontos são distribuídos a você pode derrotar encontros. Uma vez que tenha alcançado um determinado total de pontos de experiência, você aumenta seu nível de classe ou "sobe de nível". Veja a página 26 para mais sobre ganhar pontos de experiência.

Pontos de Vida (PV): Este número representa quanto você pode ser ferido antes de cair inconsciente ou morrer. Quando sofrer dano e tiver 0 Pontos de Estamina remanescentes, você perde Pontos de Vida. Veja página 22.

Proficiência: Você tem proficiência com um tipo de arma ou armadura se for treinado em sua utilização, seja através de sua classe ou por um talento. Veja página 243.

Prostrado: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 273.

Quadrado: Um quadrado em um mapa de batalha representa um espaço de 1,5 metros de lado. Veja páginas 255 e 256 para mais sobre tamanho e espaço.

Quebrado: Esta condição aplica efeitos negativos a armas, armaduras ou outros equipamentos. Veja página 276.

Queimando: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 277.

Raça: Isto normalmente se refere à sua espécie, como humano ou ysoki. Veja páginas 40 a 55.

Ranque: Este termo mede o poder de computadores, naves espaciais e outros elementos.

Reação: Esta é uma ação rápida que você pode realizar, mesmo se não for seu turno, em resposta a um acionamento específico. Veja páginas 248 e 249.

Redução de Dano (RD): Esta é a habilidade de ignorar uma quantidade especificada de dano cinético. Veja páginas 263 e 264.

Resistência a Energia: Este número representa quanto dano de energia de um tipo específico uma criatura pode ignorar. Veja página 264.

Resistência a Magia (RM): Resistência a magia representa a proteção inata de uma criatura contra a maioria das magias. Veja página 264.

Rodada: Em combate tático, 1 rodada é igual a 6 segundo no mundo de jogo. O combate acontece em rodadas, e cada combatente realiza um turno em ordem durante cada rodada. Veja página 239.

Rodada Surpresa: Esta é a primeira rodada de combate se alguém, mas não todos os combatentes, não estiverem cientes de seus oponentes. Veja página 239.

Rolagem de d20: Esta é uma rolagem com um único dado de 20 lados. Jogadas de ataque, jogadas de resistência, testes de atributo e testes de perícia são todas jogadas que requerem que você role 1d20 e some vários modificadores.

Roleplaying Game (RPG): Isto é uma história interativa na qual o Mestre de Jogo determina o cenário e apresenta desafios, enquanto os personagens jogadores assumem cada um o papel de um herói e tentam superar esses desafios. Starfinder é um RPG.

Sabedoria (Sab): Este é um atributo que representa sua intuição, alerta e senso comum. Veja página 21.

Sangrando: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 277.

Shirren: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 50 e 51.

Sobrecarregado: Esta condição se aplica quando você carrega muito mais volume do que o confortável. Veja página 277.

Solariano: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 100 a 109.

Soldado: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 110 a 117.

Surdo: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 277.

Talento: Esta é uma habilidade não derivada de sua raça, classe, tema ou graduações de perícia. Veja páginas 152 a 163.

Tamanho: Há nove categorias de tamanhos de criaturas, e cada criatura ocupa uma quantidade de espaço específica em um mapa de batalha baseado em seu tamanho. Veja páginas 255 e 256.

Tecnomante: Esta é uma classe na qual seu personagem pode treinar. Veja páginas 118 a 129.

Tema: Isto representa um foco para seu personagem, que pode ser o resultado de um histórico, criação ou treinamento. Veja páginas 28 a 27.

Tendência: Esta é uma caracterização geral de sua atitude básica ética e moral. Veja páginas 24 e 25.

Teste: Um teste é uma rolagem de d20 que pode ou não ser modificado por outro valor. Os tipos mais comuns de testes são testes de atributos, iniciativa e perícia. Veja página 8.

Teste de Atributo: Para tentar este tipo de teste, role um d20 e some seu modificador para o atributo relevante. Veja página 21.

Teste de Iniciativa: O resultado de seu teste de iniciativa determina em qual ordem você pode agir em combate. O resultado deste teste é frequentemente chamado de sua contagem de iniciativa. Veja página 238.

Tipo de Arma: Este é um grupo de armas utilizadas de maneira similar conforme definido pela proficiência com arma necessária para operá-las sem penalidade, como armamento de mão. Veja páginas 169 e 170.

Trajetória de Progressão: Isto representa a piora do efeito de uma aflição como uma doença, droga, maldição ou veneno. Veja páginas 414 a 417.

Velocidade: Sua velocidade indica quão longe normalmente você pode se mover durante uma única ação de movimento em combate. Veja página 255.

Veneno: Esta aflição representa o efeito de uma substância tóxica em um alvo. Veja página 415.

Vesk: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 52 e 53.

Volume: O volume de um item representa seu peso e tamanho. Veja página 167 para mais sobre volume.

Ysoki: Esta é uma raça comum de personagem jogador. Veja páginas 54 e 55.

Zonzo: Esta condição aplica efeitos negativos a seu personagem. Veja página 277.

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

MÍDIA DE INSPIRAÇÃO

O Starfinder Roleplaying Game tira inspiração de uma ampla gama de fontes de ficção e fantasia científica. Precisa de ideias para um personagem ou aventura? Confira alguns destes trabalhos, tanto os clássicos quanto os modernos.

LITERATURA

Adams, Douglas. *O Guia do Mochileiro das Galáxias.*
Asimov, Isaac. *Eu, Robô* e série da Fundação.
Baker, Kage. *The Empress of Mars.*
Barlowe, Wayne. *Barlowe's Guide to Extraterrestrials* e *Expedition.*
Bear, Elizabeth. Trilogia Jacob's Ladder.
Brackett, Leigh. Romances *Eric John Stark.*
Bradbury, Ray. *Crônicas Marcianas.*
Brin, David. Série Universo Elevação.
Burroughs, Edgar Rice. Série *Barsoom.*
Butler, Octavia E. *Série Xenogenesis.*
Chalker, Jack L. Série The Four Lords of the Diamond, série Saga of the Well World* e série Soul Rider.
Cherryh, C. J. Série Alliance-Union, série *Foreigner* e *Morgaine Cycle.*
Cho, Zen. "The Four Generations of Chang E."
Cixin, Liu. O Problema dos Três Corpos.
Clarke, Arthur C. *O Fim da Infância.*
Corey, James S. A. Série The Expanse.
Delany, Samuel R. Trilogia The Fall of the Towers.
Doyle, Debra & Macdonald, James D. Série Mageworlds.
Drake, David. *Hammer's Slammers, The Reaches* e *Seas of Venus.*
Foster, Alan Dean. Universo Humanx Commonwealth.
Frank, Pat. *Alas, Babylon.*
Gatewood, David (editor). *Dark Beyond the Stars: A Space Opera Anthology.*
Gibson, William. *Neuromancer.*
Gloss, Molly. *The Dazzle of Day.*
Griffith, Nicola. *Ammonite.*
Haldeman, Joe. *The Forever War.*
Hamilton, Peter F. *The Commonwealth Saga.*
Hao, Jingfang. *"Invisible Planets."*
Heinlein, Robert A. *Revolta na Lua e Tropas Estelares.*
Herbert, Frank. *Duna.*
Hurley, Kameron. *The Stars Are Legion.*
Jemisin, N. K. Série The Broken Earth.
Jones, Diana Wynne. *The Homeward Bounders.*
Kaufman, Amie & Kristoff, Jay. Série The Illuminae Files.
Kikuchi, Hideyuki. Vampire Hunter D.
Lackey, Mercedes (com Larry Dixon, Mark Shepherd, et alia). Série The SERRAted Edge.
Lackey, Mercedes (com Rosemary Edghill and Ellen Guon). Série Bedlam Bard.
Lafferty, Mur. *Six Wakes.*
Le Guin, Ursula K. *Hainish Cycle.*
Leckie, Ann. Trilogia Imperial Radch.
Lee, Yoon Ha. *Ninefox Gambit.*
L'Engle, Madeleine. *Time Quintet.*
Lisle, Holly. *Hunting the Corrigan's Blood.*
McCaffrey, Anne. Série Dragonriders of Pern.
Miéville, China. *Embassytown.*
Moon, Elizabeth. *Once a Hero* e série Vatta's War.
Moore, C. L. *Northwest of Earth.*
Naam, Ramez. Trilogia The Nexus.
Niven, Larry. Série Known Space.
Nix, Garth. *Shade's Children.*
Okorafor, Nnedi. *Binti* e *The Shadow Speaker.*
Perry, Steve. Série The Matador.
Robinson, Kim Stanley. Trilogia de Marte.
Roth, Veronica. Série Divergente.
Russell, Mary Doria. *The Sparrow.*
Sagan, Carl. *Contato.*
Shinn, Sharon. Série Samaria.
Simmons, Dan. Hyperion Cantos.
Singh, Vandana. "Somadeva: A Sky River Sutra."
Smith, E. E. "Doc". Série Lensman e série Skylark.
Steakley, John. *Armor.*
Stephenson, Neal. *The Diamond Age* e *Snow Crash.*
Sussex, Lucy. "The Queen of Erewhon."
Theodoridou, Natalia. "The Eleven Holy Numbers of the Mechanical Soul."
Watts, Peter. *Blindsight.*
Weber, David. Série Honorverse.
Wendig, Chuck. *Star Wars: Aftermath.*
Williams, Liz. *Banner of Souls.*
Wilson, Kai Ashante. *A Taste of Honey.*

FILMES E TELEVISÃO

2001: Uma Odisseia no Espaço. Dir. Stanley Kubrick.
Æon Flux. Dir. Peter Chung.
Além da Imaginação. Criador Rod Serling.
Avatar. Dir. James Cameron.
Série Alien. Criador Dan O'Bannon.
Babylon 5. Criador J. Michael Straczynski.
Battlestar Galactica. Criador Glen A. Larson.
Big O, The. Criadores Kazuyoshi Katayama & Keiichi Sato.
Blade Runner. Dir. Ridley Scott.
Blake's 7. Criador Terry Nation.
Buraco Negro, O. Dir. Gary Nelson.
Captain Simian & the Space Monkeys. Criador Gordon Bressack.
Círculo de Fogo. Dir. Guillermo del Toro.
Crônica de Riddick, As. Dir. David Twohy.
Série Cosmos. Criadores Carl Sagan, Ann Druyan & Steven Soter.
Cowboy Bebop. Criador Shinichiro Watanabe.
Crumbs. Dir. Miguel Llansó.
Destino de Júpiter. Dir. the Wachowskis.
Distrito 9. Dir. Neill Blomkamp.
Doctor Who. Criadores Sydney Newman, C.E. Webber & Donald Wilson.
Enigma do Horizonte, O. Dir. Paul W. S. Anderson.

Enigma do Outro Mundo, O. Dir. John Carpenter.
Ex Machina. Dir. Alex Garland.
Falcões de Prata. Criadores Jules Bass & Arthur Rankin Jr.
Farscape. Criador Rockne S. O'Bannon.
Firefly. Criador Joss Whedon.
Futurama. Criador Matt Groen.
Galaxy Rangers. Criador Robert Mandell.
Gravidade. Dir. Alfonso Cuarón.
Guardiões da Galáxia. Dir. James Gunn.
Heavy Metal. Dir. Gerald Potterton.
Interestelar. Dir. Christopher Nolan.
Jason X. Dir. James Isaac.
John Carter. Dir. Andrew Stanton.
Krull. Dir. Peter Yates.
Lunar. Dir. Duncan Jones.
Macross. Criador Shoji Kawamori.
Série Mad Max. Dir. George Miller.
Série Matrix. Criadores Os Wachowskis.
Marciano, O. Dir. Ridley Scott.
Metropolis (1927). Dir. Fritz Lang.
Metropolis (2001). Dir. Rintaro.
Minority Report. Dir. Steven Spielberg.
Missão Alien. Dir. Graham Baker.
Nausicaä do Vale do Vento. Dir. Hayao Miyazaki.
Patrulha Estelar. Criador Yoshinobu Nishizaki.
Planeta dos Macacos (1968). Dir. Franklin J. Schaffner.
Predador. Dir. John McTiernan.
Pumzi. Dir. Wanuri Kahiu.
Quinto Elemento, O. Dir. Luc Besson.
Robotech. Criador Carl Macek.
Serenity – A Luta Pelo Amanhã. Dir. Joss Whedon.
Sobrevivente, O. Dir. Paul Michael Glaser.
Série Stargate. Criadores Dean Devlin & Roland Emmerich.
Série Star Trek. Criador Gene Roddenberry.
Série Star Wars. Criador George Lucas.
Steven Universo. Criador Rebecca Sugar.
Tropas Estelares. Dir. Paul Verhoeven.
Thundarr, o Bárbaro. Criador Steve Gerber.
Último Guerreiro das Estrelas, O. Dir. Nick Castle.
Vingador do Futuro, O. Dir. Len Wiseman.
Westworld. Criadores Lisa Joy & Jonathan Nolan.

JOGOS ELETRÔNICOS

Aerannis
Borderlands
Dead Space
Destiny
Deus Ex
DOOM
Environmental Station Alpha
EVE Online
Final Fantasy
Halo
Mass Effect
Master of Orion
Metroid
Out of this World
Phantasy Star
Read Only Memories
Sid Meier's Alpha Centauri
Star Trek Online
Star Wars: The Old Republic
StarCraft
Stellaris
Syndicate
System Shock
VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action
Wing Commander
X-COM
Xenoblade Chronicles X

QUADRINHOS

Cabrera, Eva & Visaggio, Magdalene. *Kim & Kim.*
Cockrum, Dave. *Piratas Siderais.*
De Landro, Valentine & DeConnick, Kelly Sue. *Bitch Planet.*
Diaz, Aaron. *Dresden Codak.*
Dragotta, Nick & Hickman, Jonathan. *East of West.*
Ezquerra, Carlos & Wagner, John. Série Juiz Dredd.
Faerber, Jay & Godlewski, Scott. *Copperhead.*
Gibson, Ian & Moore, Alan. *A Balada de Halo Jones.*
Kellett, Dave. *Drive.*
Lee, Mindy & Wiebe, Kurtis J. *Bounty.*
Maihack, Mike. *Cleopatra in Space.*
Nightow, Yasuhiro. *Trigun.*
Pak, Greg. *O Incrível Hulk: Planeta Hulk.*
Remender, Rick & Scalera, Matteo. *Black Science.*
Staples, Fiona & Vaughan. *Brian K. Saga.*
Tayler, Howard. *Schlock Mercenary.*
Valentino, Jim. *Guardiões da Galáxia.*

RPGS DE MESA

Achtung! Cthulhu
Cyberpunk e *Cyberpunk 2020*
Expedition to the Barrier Peaks
Eclipse Phase
Firefly Role-Playing Game
Gamma World
Interface Zero 2.0
Lords of Creation
Mutant Chronicles
Numenéra
Part-Time Gods
Pathfinder RPG: Iron Gods Adventure Path
Rifts
Shadowrun
SLA Industries
Space Opera
Spelljammer
Star Frontiers
Star Wars: Fronteira do Império
Titansgrave: The Ashes of Valkana
Torg
Traveller
Warhammer 40.000

INTRODUÇÃO
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
RAÇAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
REGRAS TÁTICAS
NAVES ESPACIAIS
MAGIAS
MESTRANDO O JOGO
CENÁRIO
LEGADO PATHFINDER

ÍNDICE REMISSIVO

Abadar 483
AbadarCorp 473
abalado (condição) 273
Aballon 436–437
acertos críticos 245–246
ações em combate 244–249
completas 248
de movimento 247
padrão 244–247
rápidas 247–248
outras 249
reações 248–249
Acrobatismo (perícia) 135–136
voar 136, 259
adamante (material especial) 191, 408
adepto frênico (arquétipo) 128
adormecido (condição) 273
aflições 414–419
doenças 414–415, 418
drogas 231–232, 417, 418
maldições 415, 419
venenos 232, 415–417, 419
agarrado (condição) 273
agarrar (manobra de combate) 246
agressor arcano (estilo de combate de soldado) 112–113
Agrupamento Tabori 463
Akáshica (conexão de místico) 85
Akiton 422–423
alcance (propriedade especial de arma) 180
alcance e quadrados ameaçados 255
alvo 268–269
ambiente 394–409
atmosferas 395–396
biomas 396–398
clima 398–400
espaço 394
objetos astronômicos 394–395
regras ambientais 400–405
amedrontado (condição) 273
analógica (propriedade especial de arma) 180
anão 506
androide 42–43
apavorado (condição) 273
Aperfeiçoados 474
Apostae 458–459
aprimoramentos pessoais 212
arcaica (propriedade especial de arma) 180
arco (efeito de acerto crítico) 182
área de efeito 268–269
cilindro (formato) 270
cone (formato) 270
emanação 269
esfera (formato) 270
explosão 269
linha (formato) 270
propagação 270
armadilhas 410–413
armaduras 196–207
energizadas 203–204, 243
leves 197
módulos 204–207
pesadas 197–198
proficiência 243
proteção ambiental 196, 198
vestindo 196
armas 168–195
armamento de atirador 170, 178
armamento de mão 169, 173
armamento longo 169, 173, 176
armamento pesado 170, 177–178
brancas avançadas 169, 171–173, 188
brancas básicas 169, 171
categorias 183–190
cristais solarianos 170, 180, 189
dano 169
efeitos críticos 182–183
empunhar 168, 242
especiais 170, 179
especialização 59, 157, 242
fusões 191–195
granadas 170, 178–179, 189–190
improvisadas 169
munições 168, 170, 179, 190
naves espaciais 302–305
proficiência 243
propriedades especiais 180–182
tipos 169–170
Arquand 463
arquétipos 126–129
arredondar 242
arremesso (propriedade especial de arma) 180
artilheiro (função em combate de naves) 316, 322–323
ás da pilotagem (tema) 29
assentamentos 405–406
exemplos de assentamentos 406
exemplos de governos 405
exemplos de qualidades 405
tecnologia do assentamento 406
assustado (condição) 273
ataque 240–241
ação de ataque 244–246
acertos críticos 245–246
ataque total 248
ataques corpo a corpo 240
ataques à distância 240
erros e acertos automáticos 240
jogada de ataque 240
de oportunidade 248–249
atirador (propriedade especial de arma) 180
atirador de elite (estilo de combate de soldado) 113
atirar escondido 143
atitude 140
Atletismo (perícia) 136–137
escalar 136–137, 258
nadar 137, 259
saltar 137
atordoado (condição) 273
atordoamento (propriedade especial de arma) 180
atordoar (efeito de acerto crítico) 182
atravancado (condição) 273
atributo chave 19, 58
atributos 18–21
comprando valores 18–19
geração aleatória 20
modificadores 21
seleção rápida 19–20
subir de nível 21
testes 21, 242
Aucturno 460–461
audacioso (especialização de operativo) 94
automática (propriedade especial de arma) 180–181
aventuras e campanhas 388–393
bloco de estatísticas 388, 420–421
encontros de naves espaciais 326
pontos de experiência 390
projetando encontros 388–390
riqueza 391–392
bater e correr (estilo de combate de soldado) 113–114
Besmara 483
Blefe (perícia) 137–138
blocos de estatísticas 388, 420–421
bloqueio (propriedade especial de arma) 181
bombardeiro (estilo de combate de soldado) 114
bônus 266–267
BPU (Base Polímera Universal) 232
Bretheda 456–457
brilhante (propriedade especial de arma) 181
CA (Classe de Armadura) 16, 240
CAC (Classe de Armadura Cinética) 16, 240
CAE (Classe de Armadura de Energia) 16, 240
caçador de recompensas (tema) 30
campanhas 388–393
capacidade de carga 167
Capitães Livres 475
capitão (função em combate de naves) 316, 323
Carisma (atributo) 21
Castrovel 438–439
cativação (descritor) 270
Cavaleiros de Golarion 476
Cavaleiros Infernais 477
cavalgar uma criatura 148
CD (Classe de Dificuldade) 132, 241, 392
cego (condição) 273
chamado (descritor) 271
choque (categoria de arma) 183
Ciência Biológicas (perícia) 138
Ciências Naturais (perícia) 138
cilindro (formato de efeito) 270
Classe de Armadura 16, 240
Cinética 16, 240
de Energia 16, 240

Classe de Dificuldade 132, 241, 392
classes 58–129
clima 398–400
prever o clima 149
suportar clima severo 149
cobertura 253
combate de naves espaciais 316–327
ações da tripulação 322–326
ações menores da tripulação 326
atacando 320
classe de armadura 292, 320
dano 320–321
dano crítico 321
escudos 292, 320–322
funções 316
movendo 318–320
perícias 134
pilotagem 146–147, 316, 319–320
Pontos de Casco 292, 320–321
rodadas e fases 317
trava de mira 292, 320
combate subaquático 405
Comissários 478
compulsão (descritor) 271
Computação (perícia) 139
computadores (equipamento) 213–217
comunicação 429–430
condições 273–277
cone (formato de efeito) 270
confuso (condição) 273–274
Consórcio Áspide 495
Constituição (atributo) 21
conversão de monstros 501–503
conversão de personagem 503–505
conversão do legado 500–505
convocação (descritor) 271
corroer (efeito de acerto crítico) 182
créditos (moeda) 166
criação (descritor) 271
criação de personagem 14–17
criando equipamentos 235
comida e bebida 138, 235
computadores 139,235
drogas, medicamentos, venenos 138, 235
fusões de arma 144, 235
itens híbridos 142, 144, 235
itens mágicos 144, 235
itens tecnológicos 142, 235
criaturas não percebidas 261
criogênica (categoria de arma) 183
Culto do Devorador 495
Cultura (perícia) 139–140
cura 251
curandeira (conexão mística) 85–86
D (dispensável) 272
Daegox 4 464
Daimalko 464
Damoritosh 484
dano 240–241, 251–252, 320–322
dano de habilidade 252
dano não-letal 252
dependente de idioma (descritor) 271
dependente de sentido (descritor) 271
Depois da Lacuna (DL) 430
Deriva 291, 299, 424–425, 470
descoberta da 424–425
descrição 290
motores 299
navegação 291
derrubada (propriedade especial de arma) 181
derrubar (efeito de acerto crítico) 182
derrubar (manobra de combate) 246
desajeitada (propriedade especial de arma) 181
desarmar (manobra de combate) 246
desarme (propriedade especial de arma) 181
desativar mecanismo 142
descritores 270–271
desestabilizado (condição) 274
Desna 484
desorientado (condição) 275
desprevenido (condição) 275
Destreza (atributo) 20–21
detetive (especialização de operativo) 94
Deuses Externos 493
Devorador 485
dias da semana 431
Diáspora 448–449
Diplomacia (perícia) 140–141
Disfarce (perícia) 141
dispensável 272
divindades 482–493
doenças 414–415, 418
contraindo 417
exemplos 418
trajetória física 414
trajetória mental 415
Domínio do Obscuro 496
dor (descritor) 271
dreno de habilidade 252
drogas 231, 232, 417, 418–419
exemplos 418–419
drones 69, 74–79
mods avançadas 78–79
mods básicas 77–78
duração 271–272
dureza (materiais) 408
dureza (objetos) 409
efeito de emanação 269
efeito de explosão 269
efeito de propagação 270
efeitos da fumaça 400
efeitos de acerto críticos 182–183
elfo 507
Eloritu 485
emaranhado (condição) 275
emaranhamento (propriedade especial de arma) 181
Embroi 465
emissário 60–67
aptidões de especialidade 64–65
exemplos de emissário 66–67
improvisações de emissário 62–64
empática (conexão mística) 86–87
empurrar (manobra de combate) 246
encontros 388–390
energizada (propriedade especial de arma) 181
Engenharia (perícia) 141–142
engenheiro (função em combate de naves) 316, 323–324
enjoado (condição) 275
ensurdecer (efeito de acerto crítico) 182
Enxame 496
Eox 450–451
equipamentos 166–235
armaduras 196–207
armas 168–195
bens de troca 232–233
comida e bebida 233
computadores 213–217
drogas, medicamentos, venenos 231–232
implantes 208–212
itens pessoais 230–231
escavação 259
escolher 10 e escolher 20 133
esconder 143–144
esfera (formato de efeito) 270
Esfera Externa 470–471
Esfera Interna 470
Espaço Próximo 291
espaçonauta (tema) 31
espião (especialização de operativo) 94
estabilizando 250–251
Estação Absalom 440–441
estações de recarga 233
estados de alerta 260
estável (condição) 275
estruturas 406–408
iluminação 406
paredes 406–407, 408
portas 407–408
estudioso (tema) 32
etéreo 366–367
Ex (habilidades extraordinárias) 59, 262
exausto (condição) 275
exemplo de jogo 10–11
exocórtex 69, 79
explorador (especialização de operativo) 94
explosão (propriedade especial de arma) 181
facções e organizações 472–481
fantasma (especialização de operativo) 94–95
fascinado (condição) 275
fatigado (condição) 275–276
fender (manobra de combate) 246
ferimento (efeito de acerto crítico) 182
ferimento e morte 250–252
ferimento grave (efeito de acerto crítico) 182
ferro frio (material especial) 191
ficha de nave espacial 524
ficha de personagem 14, 522–523
filosofias 482
fintar 137
flanqueando 253–254
fome e sede 400
fora da lei (tema) 33
Força (atributo) 20
frações (créditos e volume) 166–167
Frente Abolicionista Androide 479
Furtividade (perícia) 143–144
ganhar a vida 147
entreter 147
Profissão (perícia) 147

gnomo 508
granadas 170, 178–179, 189–190
Grande Além 470–471
gravidade 400–402
zero 401–402
guarda (estilo de combate de soldado) 114
habilidades especiais 262–265
habilidades extraordinárias 59, 262
habilidades similares a magia 59, 262
habilidades sobrenaturais 59, 262
hackear sistema 139
hacker (especialização de operativo) 95
halfling 509
história 424
humano 44–45
Hylax 486
Ibra 486
ícone (tema) 34
Idari 446–447
identificar 133, 138, 142, 145
criatura 133, 138, 142, 145
item mágico 145
magia sendo conjurada 145
tecnologia 142
idiomas 40–41
ígnea (categoria de arma) 183–184
iluminação 261, 406
imobilizado (condição) 276
Império Estelar Azlanti 463, 497
impetuoso (estilo de combate de soldado) 115
implantes 208–212
implantes biotecnológicos 211–212
implantes cibernéticos 208–211
inconsciente (condição) 276
incorpóreo 263
indefeso (condição) 276
indutor (propriedade especial de arma) 181
infosfera 430
iniciativa 238
inimigos significativos 242
injeção (propriedade especial de arma) 181–182
injeção CD +2 (efeito de acerto crítico) 183
Inteligência (atributo) 21
Intimidação (perícia) 144
invisível 263
Iomedae 487
itens híbridos 226–227
itens mágicos 222–225
itens tecnológicos 218–221
Jedarat 466
jogadas de resistência 17, 241–242
Fortitude 241
Reflexos 241
Vontade 241
kasatha 46–47
Lacuna 424
ladrão (especialização de operativo) 95
Lao Shu Po 487
laser (categoria de arma) 184
lashunta 48–49
LC (limiar de crítico) 292, 321
LD (limiar de dano) 292, 320–321
Liavara 454–455
lidar com um animal 149
linha (formato de efeito) 270
linha (propriedade especial de arma) 182
linha de efeito 272
linha de visão 272
linha do tempo dos Mundos do Pacto 426–427
Lothun 466
M (moldável) 270
magia 330–339
combinando efeitos mágicos 332
conjurando magias 330–332
formato de descrição das magias 332–335
listas de magia 335–339
maldições 415, 419
exemplos 419
manobras de combate 246–247
materiais 191, 408
md (modelo) 514
mecânico 68–81
exemplos de mecânico 80–81
inteligência artificial 69
truques de mecânico 71–74
Medicina (perícia) 144
meio-elfo 510
meio-orc 511
mental (descritor) 271
mercenário (tema) 35
meses 431
mídia de inspiração 516–17
Misticismo (perícia) 144–145
místico 82–91
conexões 85–89
exemplos de místico 90–91
lista de magias 336–337
MJ (Mestre de Jogo) 8
modificador 266–267
moeda corrente 166–167
moldável 270
morrendo (condição) 250, 275
Mortalha Despedaçada 467
morte 250, 393
morto (condição) 276
movimento e posição 255–259
tipos adicionais de movimento 258–259
multiplicar 242–243
Mundos do Pacto 428–461
munições 168, 170, 179, 190
não-letal (propriedade especial de arma) 182
nauseado (condição) 276
naves do Veskarium 314–315
naves dos Mundos do Pacto 310–311
Naves eoxianas 306–307
naves espaciais 292–327, 392
armadura 297
armas 302–305
compartimentos de expansão 297–299
computador 299
construindo 293–294
contramedidas defensivas 299–300
escudos 292, 300, 320–321
exemplos de naves espaciais 305–315
motores de Deriva 300
navegando 146–147, 290–291
núcleo de energia 296
pilotagem 146–147, 316, 319–320
plataformas base 295–296
propriedades especiais de armas 304–305
propulsores 296–297
readaptando e atualizando 305
segurança 300–301
sensores 301–302
naves kasathanas 308–309
naves shirren 312–313
NC (nível de conjurador) 331
ND (nível de desafio) 389, 390
níveis negativos 252
nível de conjurador 331
nível de desafio 389, 390
nível de item 167
NMG (Nível Médio do Grupo) 389
Nyarlathotep 488
obter informação 141
ocultação 254
Ocultos 497
oficial de ciências (função em combate de naves) 316, 324–325
ofuscado (condição) 276
operativa (categoria de arma) 184
operativa (propriedade especial de arma) 182
operativo 92–99
especializações 94–95
exemplos de operativo 95–97
proezas de operativo 95–97
Oras 488
Orikolai 467
Orry 468
paralisado (condição) 276
pasmo (condição) 276
passo cauteloso 247
PC (Pontos de Casco) 292, 320–322
PD (Pontos de Determinação) 22–23
PdM (Personagem do Mestre) 8
PE (Pontos de Estamina) 22, 241
penalidades 267
penetrante (propriedade especial de arma) 82
perceber 145
Percepção (perícia) 145–146
percepção às cegas 263
perícias 132–149
adquirindo perícias 132
identificar criaturas 133
prestar auxílio 133
recordar conhecimento 133–134
tabela de resumo 134
testes 132–133
perigos do calor 402
perigos do frio 402–403
PF (Pontos de Fabricação) 293, 294
Pharasma 489
Pilotagem (perícia) 146–147
pilotar um veículo 147, 278–280
pilotar uma nave espacial 147, 316, 319–320
piloto (função em combate de naves) 316, 325–326
PJ (Personagem Jogador) 8

planos de existência 470–471
plasma (categoria de arma) 185
Pontos de Casco 292, 320–322
Pontos de Determinação 22–23
Pontos de Escudo 292, 320–321
Pontos de Estamina 22, 241
pontos de experiência 26, 390
armadilhas 410
avanço de personagem 26
combate de naves espaciais 326
ganhando experiência 390
Pontos de Vida 22
materiais 408
objetos 409
Pontos de Vida temporários 251–252
prata (material especial) 191
Precursor Starfinder (arquétipo) 129
Prelúria 468
prestar auxílio (perícias 133
Prestidigitação (perícia) 147
primeiros socorros 144
privação de sono 403
proficiência 243
armaduras 243
armas 243
Profissão (perícia) 147–148
projéteis (categoria de arma) 185–186
prostrado (condição) 253, 273
PV (Pontos de Vida) 22, 251–252, 408, 409
quadrados ameaçados 255
quebrado (condição) 276
quebramente (conexão mística) 87
quebrando objetos 408–409
queda 403–404
queimando (condição) 277
queimar (efeito de acerto crítico) 183
raças 40–55
radiação 404
rajada (propriedade especial de arma) 182
RD (redução de dano) 263–264
reações 248–249
recarga rápida (propriedade especial de arma) 182
recordar conhecimento 133–134
Ciências Biológicas 138
Ciências Naturais 138
Cultura 140
Misticismo 145
Profissão 148
redução de dano 263–264
regras de combate 238–287
ações em combate 244–249
bônus 266–267
condições 273–277
definindo efeitos 268–272
ferimentos e morte 250–252
habilidades especiais 262–265
modificadores de combate 253–254
movimento e posição 255–259
penalidades 267
princípios do combate 240–243
sentidos 260–261
religião 482
reparar item 139, 142–143, 145
item híbrido 142–143, 145
item mágico 145
item tecnológico 142–143
sistema ou módulo de computador 139
reposicionar (manobra de combate) 247
rerrolar 243
resistência a energia 264
resistência a magia 264
retreinar 27
riqueza 16, 391–392
começando (1º nível) 16
riqueza por encontro 391
riqueza por nível 391–392
RM (resistência a magia) 264
rolar duas vezes 243
RPG (roleplaying game) 6
Sabedoria (atributo) 21
sacerdote (tema) 36
sangrando (condição) 277
sangrar (efeito de acerto crítico) 183
Sarenrae 489
seguir rastros 149
sentido às cegas 264–265
sentidos 260–261
imprecisos 260
precisos 260
sentir através 265
Sentir Motivação (perícia) 148
serviços profissionais 234–235
Shadari 469
shirren 50–51
SM (habilidades similares a magia) 59, 262
Sob (habilidades sobrenaturais) 59, 262
sobrecarregado (condição) 277
Sobrevivência (perícia) 148–149
Sociedade Starfinder 480
Sol 434–435
solariano 100–109
cristais de armas 170, 180, 189
exemplos de solariano 108–109
manifestação solar 101–102
revelações estelares 103–107
revelações zênite 107
soldado 110–117
estilos de combate 112–115
exemplos de soldado 116–117
reforço de equipamento 111–112
sombra (descritor) 271
sônica (categoria de arma) 189
subindo de nível 26–27
sufocamento e afogamento 405
surdo (condição) 277
surpresa 239
suserano (conexão mística) 88
Talavet 490
talentos 152–163
pré-requisitos 152
tabela de talentos 152–154
talentos de combate 152
tamanho e espaço 255
tecnomante 118–125
exemplos de tecnomante 124–125
hacks mágicos 119, 120–123
lista de magias 338–339
telepatia 265
telepatia limitada 265
teleportação (descritor) 271
temas 28–37
sem tema 28
tempestade blindada (estilo de combate de soldado) 115
tendência 24–25
terreno aéreo 396
terreno aquático 396–397
terreno de colinas e montanhoso 397
terreno desértico 397
terreno florestal 397
terreno pantanoso 397–398
terreno urbano 398
teste de artilharia 320
tipos de energia 169
TM (trava de mira) 292, 320
trapacear (manobra de combate) 247
Triaxus 452–453
Triune 470
UNE (unidade de núcleo de energia) 296
Urgathoa 491
Vastidão 291
veículos 228–229, 278–287
ações 278–280
combate 278–281
dano de colisão 229
estatísticas 228
exemplos de veículos 228–229
perseguições 282–287
pilotagem 147, 278–280
velocidade 255
venenos 232, 415–417, 419
exemplos 419
trajetória de Carisma 417
trajetória de Constituição 415–416
trajetória de Destreza 415
trajetória de Força 415
trajetória de Inteligência 416
trajetória de Sabedoria 416–417
transmissão 417
Verces 444–445
vesk 52–53
Veskarium 469
viagem espacial 290–291
navegação e astronavegação padrão 290–291
navegação na Deriva 291
viagem interestelar 424–425
vidência (descritor) 271
visão e iluminação 261
visão na penumbra 265
visão no escuro 265
volume 167
Weydan 491
xamã estelar (conexão mística) 88–89
xenodruida (conexão mística) 89
Xenoguardiões 481
xenoincursor (tema) 37
XP (pontos de experiência) 26, 390
Yaraesa 492
ysoki 54–55
Zon-Kuthon 492
zonzear (efeito de acerto crítico) 183
zonzo (condição) 277
Zon-Kuthon 492

FICHA DE PERSONAGEM STARFINDER

NOME DO PERSONAGEM

DESCRIÇÃO

CLASSE/NÍVEL | RAÇA | TEMA

TAMANHO | VELOCIDADE | GÊNERO | MUNDO NATAL

TENDÊNCIA | DIVINDADE | JOGADOR

ATRIBUTOS

	VALOR	MODIFICADOR	VALOR APRIMORADO	MODIFICADOR APRIMORADO
FOR (FORÇA)				
DES (DESTREZA)				
CON (CONSTITUIÇÃO)				
INT (INTELIGÊNCIA)				
SAB (SABEDORIA)				
CAR (CARISMA)				

INICIATIVA

TOTAL = MOD DESTREZA + MOD VARIADOS

SAÚDE E DETERMINAÇÃO

	ESTAMINA	VIDA	DETERMINAÇÃO
TOTAL			
ATUAIS			

CLASSE DE ARMADURA

		TOTAL		BÔNUS ARMADURA		MOD DESTREZA		MOD VARIADOS
CAE	CLASSE DE ARMADURA DE ENERGIA		=10+		+		+	
CAC	CLASSE DE ARMADURA CINÉTICA		=10+		+		+	

CA CONTRA MANOBRAS DE COMBATE = 8 + CAC

RD | RESISTÊNCIAS

PERÍCIAS

GRADUAÇÕES POR NÍVEL

	TOTAL	GRAD	BÔNUS CLASSE	MOD ATRIBUTO	MOD VARIADOS
☐ ACROBATISMO* (DES)					
☐ ATLETISMO* (FOR)					
☐ BLEFE (CAR)					
†☐ CIÊNCIAS BIOLÓGICAS (INT)					
†☐ CIÊNCIAS NATURAIS (INT)					
†☐ COMPUTAÇÃO (INT)					
†☐ CULTURA (INT)					
☐ DIPLOMACIA (CAR)					
☐ DISFARCE (CAR)					
†☐ ENGENHARIA (INT)					
☐ FURTIVIDADE* (DES)					
☐ INTIMIDAÇÃO (CAR)					
†☐ MEDICINA (INT)					
†☐ MISTICISMO (SAB)					
☐ PERCEPÇÃO (SAB)					
☐ PILOTAGEM (DES)					
†☐ PRESTIDIGITAÇÃO* (DES)					
†☐ PROFISSÃO (CAR, INT, OU SAB) _____					
†☐ PROFISSÃO (CAR, INT, OU SAB) _____					
☐ SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)					
☐ SOBREVIVÊNCIA (SAB)					

† Somente Treinado ☑ Perícia de Classe *Penalidade de armadura se aplica

ANOTAÇÕES DE PERÍCIAS

JOGADAS DE RESISTÊNCIA

	TOTAL		BÔNUS BASE		MOD ATRIBUTO		MOD VARIADOS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)		=		+		+	
REFLEXOS (DESTREZA)		=		+		+	
VONTADE (SABEDORIA)		=		+		+	

BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE (BBA)

	TOTAL		BBA		MOD DES		MOD VAR
ATAQUE CORPO A CORPO		=		+		+	
ATAQUE À DISTÂNCIA		=		+		+	
ATAQUE DE ARREMESSO		=		+		+	

ARMAS

ARMA			NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRITICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNIÇÃO/USO		ESPECIAL

ARMA			NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRITICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNIÇÃO/USO		ESPECIAL

ARMA			NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRITICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNIÇÃO/USO		ESPECIAL

ARMA			NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRITICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNIÇÃO/USO		ESPECIAL

Cópia permitida para uso pessoal. © 2017 Paizo Inc.

HABILIDADES

MAGIAS CONHECIDAS

0 MAGIAS CONHECIDAS

	MAGIAS CONHECIDAS	MAGIAS POR DIA	MAGIAS USADAS
1º			
2º			
3º			
4º			
5º			
6º			

TALENTOS E PROFICIÊNCIAS

EQUIPAMENTOS

	NÍVEL	VOL

CRÉDITOS

VOLUME TOTAL

OUTRAS RIQUEZAS

CAPACIDADE DE CARGA

DESATRAVANCADO	ATRAVANCADO	SOBRECARREGADO

IDIOMAS

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

XP GANHA

PRÓXIMO NÍVEL

Cópia permitida para uso pessoal. © 2017 Paizo Inc.

FICHA DE NAVE ESPACIAL STARFINDER

NOME DA NAVE

RANQUE

MONTADORA E MODELO

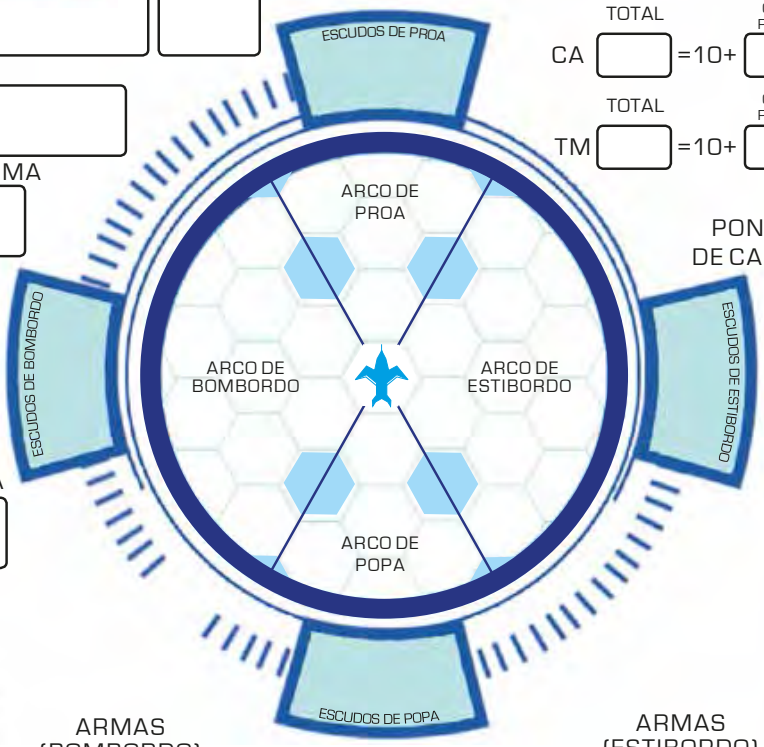
TAMANHO

PLATAFORMA

VELOCIDADE

MANOBRABILIDADE

CLASSIFICAÇÃO DE DERIVA



	TOTAL		GRAD PILOTO		BÔNUS ARMADURA		MOD TAMANHO		MOD VARIADOS
CA		=10+		+		+		+	

	TOTAL		GRAD PILOTO		CONTRA-MEDIDAS		MOD TAMANHO		MOD VARIADOS
TM		=10+		+		+		+	

	TOTAL	ATUAIS
PONTOS DE CASCO		

LIMIAR DE DANO	LIMIAR DE CRÍTICO

TOTAL DE ESCUDOS

MODIFICADORES

ARMAS (PROA)

ARMAS (BOMBORDO)

ARMAS (POPA)

ARMAS (ESTIBORDO)

ARMAS (TORRETA)

TRIPULAÇÃO

CAPITÃO

ARTILHEIROS

ENGENHEIROS

OFICIAIS DE CIÊNCIAS

PILOTO

ANOTAÇÕES

NÚCLEO DE ENERGIA

MOTOR DE DERIVA

SISTEMAS

COMP. EXPANSÃO

CARGA/PASSAGEIROS

DANO CRÍTICO

SUPORTE DE VIDA (1–10)

☐ FALHANDO ☐ MAU FUNCIONAMENTO ☐ AVARIADO

SENSORES (11–30)

☐ FALHANDO ☐ MAU FUNCIONAMENTO ☐ AVARIADO

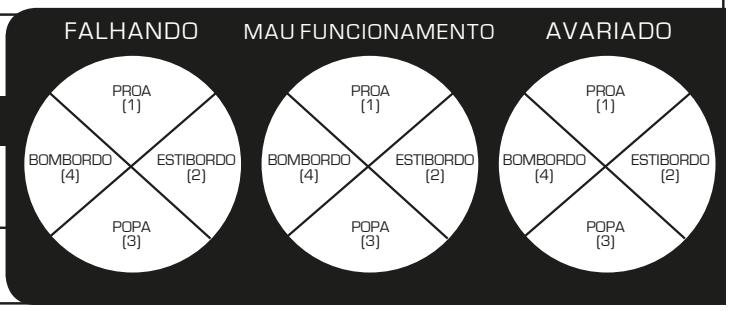
MATRIZ DE ARMA (31–60)

MOTORES (61–80)

☐ FALHANDO ☐ MAU FUNCIONAMENTO ☐ AVARIADO

NÚCLEO DE ENERGIA (81–00)

☐ FALHANDO ☐ MAU FUNCIONAMENTO ☐ AVARIADO



Cópia permitida para uso pessoal. © 2017 Paizo Inc.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Livro Básico © 2018, Paizo Inc.; Portuguese translation of Starfinder Core Rulebook by Bruno Mares Costa and Calvin Semião.

APOSTAE
AUCTURNO
LIAVARA
EOX
BRETHEDA
TRIAXUS
ES

OLHE PARA AS ESTRELAS

Se jogue numa galáxia de aventuras com o Starfinder Roleplaying Game! Entre em sua armadura energizada e pegue seu rifle laser infundido com magia enquanto investiga os mistérios de um estranho universo junto da corajosa tripulação de sua nave espacial. Dentro deste livro, você irá encontrar:

- Todas as regras necessárias para jogar ou narrar uma sessão de Starfinder.
- Sete classes de personagem, desde o soldado de elite e do operativo furtivo ao tecnomante hacker psíquico e o místico subjugador de mentes.
- Raças de personagem novas e clássicas, desde androides, shirrens insetoides, ysoki roedores e vesk reptilianos aos anões e elfos do futuro distante.
- Uma exploração abrangente do cenário Starfinder, incluindo planetas, deuses, facções e ameaças.
- Centenas de armas, magias, aparatos tecnológicos, itens mágicos e outras opções para equipar qualquer personagem.
- Regras completas para naves espaciais, incluindo customização e combate.
- Regras e dicas sobre como utilizar conteúdo do Pathfinder RPG 1ª edição com o Starfinder.

paizo.com/starfinder

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Não recomendado para menores de 12 ANOS

Impresso no Brasil. PZO7101